Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
02/18 · Ausgabe 250 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS G NDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 02

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

NINTENDOS SWITCH-SIEGESZUG

Wir ergründen, wie Nintendo mit der Hybrid-Konsole die Rückkehr auf die Erfolgsspur gelang und was 2018 zu erwarten ist.

ZELDA BREATH OF THE WILD

Die Zelda-Story-Erweiterung im Test für Switch und Wii U: Würdiger Abschluss der Saga oder nur ein Lückenfüller?

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

10 Millionen Mal – so oft hat sich die Nintendo Switch bis einschließlich November 2017 weltweit bereits verkauft. Das gab Nintendo Mitte Dezember bekannt und inzwischen sind dank des Weihnachtsgeschäfts zweifelsfrei noch ein paar weitere Millionen hinzugekommen. Somit verkauft sich Nintendos neue Hybridkonsole ähnlich schnell wie seinerzeit die Wii im ersten Jahr, was sie zu einem riesigen Erfolg macht. Doch wie gelang Big N diese beeindruckende Kehrtwende von der stark gefloppten Wii U zur Switch, die jeder haben will? Und wie gedenken die Japaner, auf diesem Erfolg 2018 weiter aufzubauen? Diese und mehr Fragen klären wir in unserer großen Titelstory rund um die Erfolgsgeschichte der Nintendo Switch.

Überhaupt war 2017 ein absolutes Spitzenjahr für den Mario-Konzern. Der 3DS verkaufte sich trotz Veröffentlichung der Switch bisher sehr gut, Nintendos Mobile-Initiative war weiterhin erfolgreich und das vergangene Jahr strotzte nur so vor hochkarätigen Spielen für Nintendos Konsolen. Was die spielerischen Höhe- und Tiefpunkte waren, welche Trends das Jahr kennzeichneten, was unsere Spiele des Jahres für Switch und 3DS sind und noch mehr lest ihr in unserem Jahresrückblick. Natürlich testen wir auch wieder aktuelle Titel, unter anderem *Yooka-Laylee, WWE 2K18* und die Story-Erweiterung zu *Zelda: Breath of the Wild* für Switch sowie *Mario Party: The Top 100* für 3DS. Außerdem kehren wir zu *Splatoon 2* zurück, das Ende des Jahres zwei substanzielle Updates erhalten, die etwa einen komplett neuen Spielmodus zum farbenfrohen Mehrspieler-Shooter hinzugefügt haben. Im Vorschau-Part des Hefts lest ihr alles über *Bayonetta 1, 2* & *3*, die allesamt für die Switch angekündigt wurden.

Falls ihr selbst noch keine Switch habt, solltet ihr an unserem Gewinnspiel anlässlich der 250. Ausgabe der N-ZONE teilnehmen. Denn wir verlosen neben vielen weiteren tollen Preise eines der limitierten *Super Mario Odyssey*-Switch-Bundles! Und da wir gerade bei Mario sind: In dieser Ausgabe schließen wir unsere gigantische Komplettlösung zu Marios Weltreise auf der Switch ab. Retro-Liebhaber können sich derweil über einen Bericht zu *Donkey Kong 64* freuen und wie immer lohnt sich auch ein Blick in unsere Community-Ecke.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

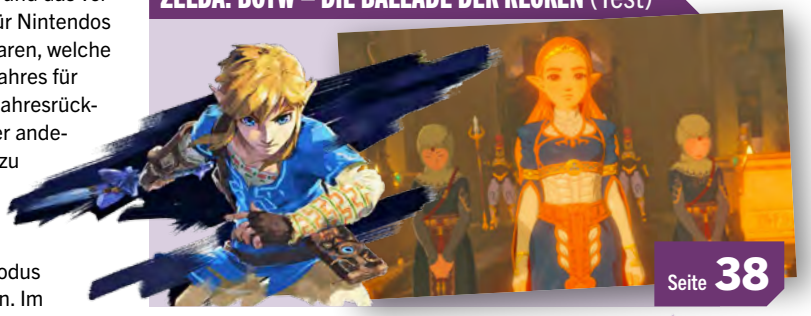
euer N-ZONE-Team!

SWITCH – DIE ERFOLGSSTORY (Reportage)

Seite 10

Mit der Switch ist Nintendo ein großer Erfolg gelungen. So kam es dazu.

ZELDA: BOTW – DIE BALLADE DER RECKEN (Test)



Seite 38

Die Story-Erweiterung ist endlich da. Doch lohnt sich diese überhaupt?

YOOKA-LAYLEE (Test)

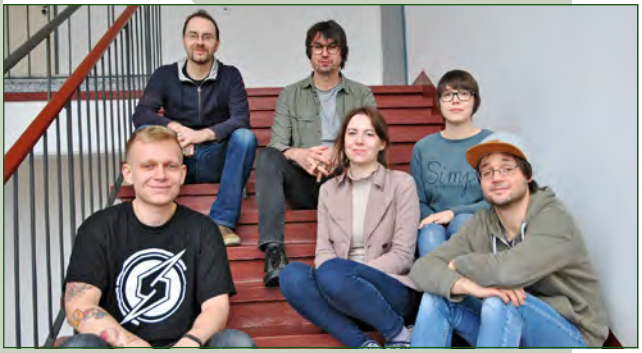
Seite 28

Der geistige Nachfolger zu *Banjo-Kazooie* im großen Test für Switch.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Zahl des Monats:**
  9 – so viele Bananen hat unser Volontär Johannes insgesamt gefuttert, während er am Retro-Artikel zu *Donkey Kong 64* gearbeitet hat. DK wäre stolz!
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Na ja, jeder ist diesmal etwas übertrieben, aber am beliebtesten war *Yooka-Laylee*. Da sowohl Lukas als auch Johannes Fans von *Banjo-Kazooie* sind, waren sie beide entsprechend heiß auf den Test. Gespielt haben es letztendlich beide, als Schreiberling für den Test-Artikel fungierte aber nur Lukas.
- **Stolze Leistung:**
  Ob unserer Praktikantin Rebecca klar war, was für eine Mammutaufgabe auf sie zukommen würde, als sie sich dazu bereit erklärte, die Komplettlösung zu *Super Mario Odyssey* zu übernehmen? Sämtliche Monde mit dem bierbäuchigen Hüpfstar zu sammeln, zusammen mit dem Layout die ausführlichen Lösungskarten zu erstellen und die Texte für die insgesamt 46 (!!) Seiten große Lösung zu schreiben, das beschäftigte Rebecca ganze sieben Wochen lang am Stück!

DAS TEAM



HEFTINHALT 02/2018

REPORTAGE | SWITCH – DIE ERFOLGSSTORY

LUKAS

Mit der Switch kehrt Nintendo zurück auf die Erfolgsspur. Wie es dazu kam und was wir 2018 erwarten, lest ihr in der Reportage.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 16

Switch

Bayonetta-Trilogie 18

TEST

Meinungsmache 24
Termine 26
Top-Spiele 42
Wertungen & Team 22

Switch

Enter the Gungeon (eShop) 53
Floor Kids (eShop) 55
Lego Marvel Super Heroes 2 34
Splatoon 2 (Nachspiel) 40
The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Die Ballade der Recken (Nachspiel) 38
Nine Parchments (eShop) 54
Riptide GP Renegade (eShop) 50
Steamworld Heist: Ultimate Edition (eShop) 51
The End Is Nigh (eShop) 52
WWE 2K18 32
Yooka-Laylee 28

Wii U

The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Die Ballade der Recken (Nachspiel) 38

3DS

Mario Party: The Top 100 36

REPORTAGE & SPECIAL

Switch – Die Erfolgsstory 10
Gewinnspiel: 250 Ausgaben N-ZONE 20
Jahresrückblick: Das war 2017 62

ONLINE

Nintendo eShop 50

RETRO

N-ZONE Zeitreise 60
Donkey Kong 64 56

SERVICE

Super Mario Odyssey: Alle Power-Monde Teil 3 68
- Küstenland 68
- Polarland 71
- Schlemmerland 75
- Ruinenland 77
- Bowsers Land 78
- Mondland 81
- Finstere Seite 83
- Stockfinstere Seite 85
- Pilzkönigreich 86

COMMUNITY

Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

38

TEST | THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD – DIE BALLADE DER RECKEN

JOHANNES

Zelda: Breath of the Wild ist ein herausragendes Spiel. Wird es womöglich noch besser mit der zweiten DLC-Erweiterung?

18

VORSCHAU | BAYONETTA-TRILOGIE

KATHARINA

Schon im Februar veröffentlicht Nintendo *Bayonetta 1 & 2* für Switch und Teil 3 zeigt sich am Horizont. Mehr in der Vorschau!

28

TEST | YOOKA-LAYLEE

VIKTOR

Nach langer Zeit ist der über Kickstarter finanzierte 3D-Hüpfer nun endlich auch für die Switch da. Ein Traum für N64-Fans?

Alle Titel der Ausgabe

Animal Crossing: Pocket Camp, Reportage 64
Bayonetta, Vorschau 18
Bayonetta 2, Vorschau 18
Bayonetta 3, Vorschau 18
Detective Pikachu, Start 07
Donkey Kong 64, Retro 56
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirnjogging, Reportage 67
Enter the Gungeon, Online 53
Fire Emblem Heroes, Reportage 64
Floor Kids, Online 55
Lego Marvel Super Heroes 2, Test 34
Mario + Rabbids Kingdom Battle, Reportage 62
Mario Party: The Top 100, Test 36
Metroid: Samus Returns, Reportage 63
Nine Parchments, Online 54
Pokémon Ultrasonne & Ultramond, Reportage 63
Riptide GP Renegade, Online 50
Rocket League, Reportage 62
Splatoon 2, Test 40
Stardew Valley, Start/Reportage 07/62
Steamworld Heist: Ultimate Edition, Online 51
Super Mario Odyssey, Reportage/Service 62/68
Super Mario Run, Reportage 64
The End Is Nigh, Online 52
The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Test/Reportage 38/62
WWE 2K18, Test 32
Yo-Kai Watch 2: Geistige Geister, Reportage 63
Yooka-Laylee, Test 28

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2017

Biz *The Surge* und *Orwell* räumen bei der Verleihung kräftig ab!

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2017 DIE GEWINNER

- **Bestes Deutsches Spiel**
  The Surge
- **Bestes PC-/Konsolenspiel**
  The Surge
- **Innovationspreis**
  Orwell
- **Bestes Indie-Game**
  The Inner World – Der letzte Windmönch
- **Most Wanted**
  Witch It
- **Bestes Game-Design**
  Card Thief
- **Beste Grafik**
  The Surge
- **Bester Sound**
  Ken Follett's The Pillars of the Earth
- **Beste Story**
  Orwell
- **Bestes VR-Game**
  Late For Work
- **Bestes Mobile Game**
  Angry Birds Evolution

Am 6. Dezember 2017 fand im Kölner DOCK.ONE die Verleihung des Deutschen Entwicklerpreises 2017 statt. Als großer Gewinner entpuppte sich dabei das Action-Rollenspiel *The Surge* von Deck 13 Interactive (*Lords of the Fallen*, *Ankh*, *Jack Keane*). Unter anderem konnte es die begehrte Auszeichnung für das beste deutsche Spiel abräumen und setzte sich somit gegen die prominente Konkurrenz in Form von *Elex*, *The Inner World*, *Orwell und The Long Journey Home* durch. Auch die Preise für die beste Grafik und für das beste PC- und Konsolenspiel gingen an *The Surge*. Als bestes deutsches Entwicklerstudio wurde King Art Games ausgezeichnet. Die Entwickler brachten erst kürzlich gemeinsam mit dem Publisher THQ Nordic das Adventure *Black Mirror* auf den Markt. Als bester Publisher wurde Headup Games ausgezeichnet. Armin Laschet begrüßte als erster Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen überhaupt die 400 Gäste des Deutschen Entwicklerpreises 2017. In seiner Rede betonte er die hohe Bedeutung der noch jungen Branche, der es trotz der enormen Wirtschaftskraft manchmal noch an Akzeptanz fehle. „Es war mir deshalb wichtig, auch in unserem Koalitionsvertrag in Nordrhein-Westfalen ein klares Zeichen zu setzen: Wir wollen die Gamesbranche in unserem Land stärken! Und wir wollen die Chancen nutzen, die die Branche bietet: für die Gamer, für die Wirtschaft", so der Ministerpräsident. Als erstes Signal habe die Landesregierung daher dem Landtag vorgeschlagen, die Mittel für die Gamesförderung bei der Film- und Medienstiftung im kommenden Jahr von 1 Million Euro auf 1,5 Millionen Euro zu erhöhen. Zu den Laudatoren, Rednern und Gästen des Abends gehörten außerdem Felix Falk (Geschäftsführer des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.), Dr. Ralf Heinen (Bürgermeister der Stadt Köln), Gerald Böse (Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse), Petra Müller (Geschäftsführerin der Film- und Medienstiftung NRW), Jens Kosche (Electronic Arts), Vincent Muller (Generalkonsul Frankreich in Deutschland) und Benedikt Grindel (Ubisoft Blue Byte).

Hans Ippisch, CEO und Vorsitzender der Geschäftsführung der Computec Media Group, eröffnete die Feierlichkeiten in Köln.

Fotos: Jennifer Pitton

NEUER MEILENSTEIN FÜR NINTENDO SWITCH

Switch Die Hybrid-Konsole ging in den ersten neun Monaten weg wie geschnitten Brot!

Die Nintendo Switch ist weiter auf Erfolgskurs und hat einen großen Meilenstein erreicht: In nur neun Monaten, nämlich von März bis November 2017, ging Nintendos Konsole rund um die Welt ganze zehn Millionen Mal über die Ladentheken! Zum Vergleich: Die Wii U verkaufte sich in ihrer gesamten Lebensspanne von Ende 2012 bis Anfang 2017 gerade einmal etwa 13,56 Millionen Mal. Satoru Shibata, Präsident von Nintendo of Europe, zeigt sich euphorisch: „Wir sind begeistert, dass unsere Fans in Europa und weltweit so viel Spaß an Spielerlebnissen haben, wie sie nur Nintendo Switch bieten kann". Zugleich konnten sich 2017 viele Switch-Titel wie *Super Mario Odyssey* oder *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* auch zahlreiche renommierte Videospiel-Preise sichern. Nintendo erhöhte die Switch-Produktion aufgrund des anhaltenden Erfolgs der Konsole im vergangenen Jahr mehrfach.

AUSBLICK AUF NEUE INHALTE FÜR STARDEW VALLEY

Switch 2018 dürften sich *Stardew Valley*-Spieler über neue Inhalte freuen.

Seit einiger Zeit ist *Stardew Valley* nun schon für die Switch erhältlich und besetzt seitdem unangefochten den Thron der besten Farm-Simulation auf der Hybrid-Konsole. Vor Kurzem gaben die Entwickler nun Informationen zu zukünftigen Inhalten preis. So soll der schon lange versprochene Mehrspieler-Modus im ersten Quartal 2018 zuerst auf dem PC testweise als Beta erscheinen und später auch auf Konsolen kommen. Neue Sprachen kommen ebenfalls dazu, nämlich Französisch, Italienisch, Koreanisch und Türkisch. Auch neue Singleplayer-Inhalte sollen in Zukunft erscheinen. Welche genau das sind, ist derzeit aber noch unklar.

DETECTIVE PIKACHU KOMMT ALS FILM IN DIE KINOS

Film Die Videospiel-Verfilmung mit Ryan Reynolds startet in den USA im Frühsommer 2019.

Das deutsche Filmmagazin Deadline berichtet, dass der Film *Detective Pikachu* am 10. Mai 2019 in die US-amerikanischen Kinos kommen soll. Mit dabei sind unter anderem bekannte Branchengrößen wie Justice Smith, Kathryn Newton und Ryan Reynolds. Letzterer übernimmt dabei die Hauptrolle des Elektro-Pokémon. Der Regisseur des Werks, Rob Letterman, ist für seine Animations-Filme bekannt, beispielsweise *Große Haie – Kleine Fische* und *Monsters vs. Aliens*. Ob das Startdatum auch auf den deutschsprachigen Raum zutrifft, ist derzeit noch unklar. Der Film basiert auf dem gleichnamigen Spiel für Nintendo 3DS, das bisher ausschließlich in Japan erschienen ist, vor Kurzem aber von PEGI eingestuft wurde, was eine künftige EU-Veröffentlichung nahelegt.

N-ZONE-STECKBRIEF #28

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Major Bob

ERSTER AUFTRITT:
Pokémon Rot & Blau (1999)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Pokémon Rot & Blau (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Major Bob wird auch der „blitzende Amerikaner" genannt, da er sich in einigen Jahren beim US-Militär einen Namen gemacht hat. Er war Pilot und nutzte Pokémon-Elektrizität als Flugzeug-Antrieb.

KURZBIOGRAFIE:
Major Bob verbrachte einige Jahre beim US-Militär als Pilot. Danach wurde er nur deshalb Arenaleiter, weil ihm seine Pokémon im Krieg das Leben gerettet haben, obwohl Major Bob für seine sehr vorsichtige Art als Soldat bekannt war. Es wird vermutet, dass die elektrischen Doppelschlösser in seiner Arena an seine vorsichtige Art als Soldat erinnern sollen. Er hat Auftritte in insgesamt 14 *Pokémon*-Spielen, nämlich *Pokémon Rot, Blau & Gelb*, *Pokémon Gold, Silber & Kristall*, *Pokémon Stadium 1 & 2*, *Pokémon Feuerrot & Blattgrün*, *Pokémon HeartGold & SoulSilver* sowie *Pokémon Schwarz 2 & Weiss 2*. Bei seinem ersten Auftritt in *Pokémon Rot & Blau* besteht sein Team aus Voltobal (Level 21), Pikachu (Level 18) und Raichu (Level 24).

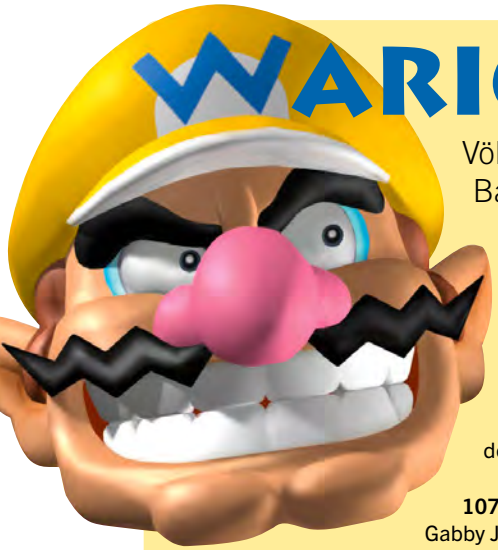
TRIVIA:
Auch als ehemaliger Soldat pflegt Major Bob nach seinem Rückzug aus dem Militär eine sehr enge Bindung dazu. Das bemerkt man unter anderem an seinem Kleidungsstil, seiner Art zu reden und seinen unzähligen Kriegsanekdoten, die stets einen kleinen Hauch Überheblichkeit gegenüber vermeintlich Schwächeren erkennen lassen. Er wird auch „der blitzschnelle Arenaleiter" und „ein Blitz am Himmel des Militärs" genannt.

GAMEDEVIL PRO-S

SWITCH-CONTROLLER

Zubehör Was taugt die Controller-Alternative von Gamedevil zum vergleichsweise günstigen Preis?

Angesichts der großen Auswahl an Mehrspieler-Titeln auf der Switch gibt es jede Menge Bedarf an guten Controllern. Einer davon ist der Gamedevil Pro-S, der einem original Switch-Pro-Controller von Nintendo recht ähnlich ist und den wir ausgiebig ausprobiert haben. Der Controller von Gamedevil sieht nicht nur sehr schick aus, er liegt auch richtig gut in den Händen und bietet stramm sitzende Buttons mit gutem Druckpunkt. Im Gegensatz zum Pro Controller von Nintendo sind die hinteren Schulter-Tasten analog, was, Unterstützung durch die Software vorausgesetzt, vor allem in Rennspielen ein großer Vorteil ist. Das digitale Steuerkreuz lässt sich durch die beiliegenden alternativen Buttons austauschen. Vibration bietet der Gamedevil Pro-S genauso wie eine Turbo-Funktion inklusive Extra-Button für dieses Feature. Ein USB-C-Kabel liegt dem Eingabegerät bei, mit dem die Erstverbindung auch denkbar einfach klappt; danach verbindet sich der Controller stets zuverlässig und flott mit der Konsole nach einem kurzen Druck auf den Home-Button. Alles in allem ist der Gamedevil Pro-S sehr empfehlenswert, besonders angesichts seines im Vergleich zum Nintendo-Original niedrigen Preises von rund 30 bis 35 Euro. Auf NFC und Bewegungssteuerung müsst ihr hierbei allerdings verzichten!



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1071: Drückt man in *Super Punch Out!!* beim Spielstart L+R am Controller zwei, während das Nintendo-Logo auf dem Bildschirm zu sehen ist, startet der geheime Soundtest.

1072: Die Biografie des Boxers Gabby Jay aus *Super Punch Out!!* verrät, dass er von seinen 100 Kämpfen 99 verloren hat. Den einzigen Sieg konnte er gegen Glass Joe verbuchen, den ersten Gegner aus dem Original-*Punch Out!!* sowie dem gleichnamigen Wii-Nachfolger.

1073: Die dreiteilige eShop-Reihe *Box Boy* ist zwar vergleichsweise unbekannt, aber trotz ihrer eckigen Grafik eine runde Sache. Held der Abenteuer ist das Quadrat Qbby. In Japan ist sogar ein eigener Amiibo zum unauffälligen Helden erschienen.

1073: Nikki, der Mii aus dem „Nintendo Briefkasten“ und dem Nachfolger „Kritzelpost“, sollte ursprünglich Fumi Kakuyo heißen, was auf Japanisch „Ich werde einen Brief schreiben“ heißt. Letztlich entschied man sich für Nikki, was für „Tagebuch“ steht, und den ursprünglichen Gedanken hinter der 3DS-App widerspiegelt.

1074: Wer den Gamecube-Titel *1080° Avalanche* in einer verpixelten Retro-Optik genießen möchte, wählt das Old School Board aus und gibt folgende Tastenkombination ein: Start, oben, unten, oben, unten, links, rechts, links, rechts, B und Start.

1075: *Balloon Fight* beinhaltet in der NES-Version den Modus „Balloon Trip“, welchen es dagegen in der Arcade-Version nicht gibt. Dieser Modus wurde in nur drei Tagen programmiert, und zwar von Satoru Iwata höchstpersönlich!

1076: Eine Aufgabe im ersten *NES Remix* beziehungsweise dem 3DS-Port *Ultimate NES Remix* verlangt vom Spieler, als „Kleiner Feuer-Mario“ zahlreiche Gegner zu besiegen. Nintendo spielt hier auf einen Bug aus *Super Mario Bros.* an, durch den es möglich ist, als kleiner Mario die Feuerblumen-Fähigkeit zu besitzen und zu verwenden.

1077: Der Protagonist aus den beiden Spielen der recht unbekannten Nintendo-Reihe *Star Tropics* heißt Mike Jones. Eine Verwandtschaft zu Indiana Jones ist ziemlich sicher ausgeschlossen.

1078: *Nintendo Land* bietet sowohl Spiele für Multiplayer als auch für Singleplayer. Was aber gar nicht im Spiel erwähnt wird: Auch bei den Singleplayer-Spielen ist es einem zweiten Spieler möglich, mitzuhelfen! Der zweite Spieler kann bestimmte Objekte der Minispiele verschwinden lassen oder Hindernisse abschwächen, was beim Sammeln der Medaillen äußerst nützlich ist.

1078: Bevor Donkey Kong und Bowser ihren großen Auftritt in *Skylanders Superchargers* bekamen, gab es Überlegungen, welche anderen Nintendo-Figuren denn für das Spiel in Frage kommen würden. Peach beispielsweise wäre beinahe als Schwertkämpferin dort aufgetaucht. Kirby war auch im Gespräch, ein Teil des Spiels zu werden, genauso wie Weltraumfuchs Fox McCloud. Letzten Endes machten aber die beiden Erstgenannten das Rennen.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2018 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

SWITCH
DIE ERFOLGSSTORY

Dank der Switch hat Nintendo 2017 eine beeindruckende Kehrtwende nach der Wii-U-Pleite hingelegt. Wir analysieren, wie Big N dieser große Erfolg gelungen ist und wie es 2018 nun weitergeht.

Mit *Zelda: Breath of the Wild* hatte die Switch direkt zum Launch-Tag ein extrem umfangreiches und gutes Spiel parat, wodurch sich die Konsole schnell verkaufte.

Nintendo gelang es sehr gut, gleich im ersten Video im Oktober 2016 der breiten Masse klar zu machen, was hinter dem Hybridkonzept der Switch steckt.

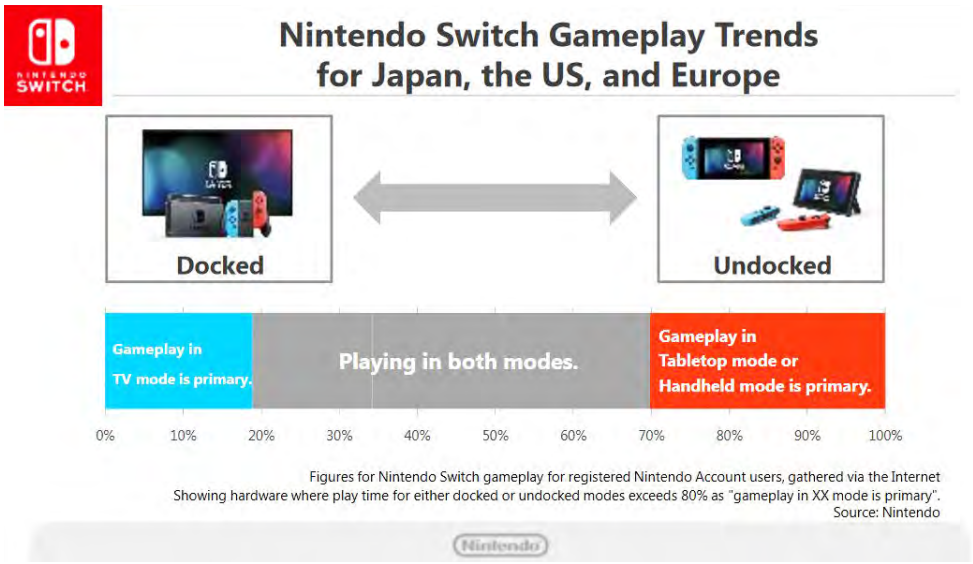
In den Monaten vor dem Launch der Nintendo Switch waren die Augen von Spielern und Vertretern der Videospielindustrie gleichermaßen ganz genau auf Nintendo gerichtet. Zwar konnten die Japaner in den letzten Jahren mit der 3DS-Linie Erfolge im Handheldmarkt verzeichnen (wenngleich deutlich geringere als zuvor noch mit dem DS), doch im Bereich der Heimkonsolen hatte man mit der Bauchlandung der Wii U zu kämpfen. Entsprechend gespannt waren alle darauf, ob Big N mit der Switch wieder zu bisheriger Stärke zurückfinden würde – zumal der neuartige Hybrid die beiden Lager Heimkonsole und Handheld miteinander verschmelzen sollte. Auch bei uns in der N-ZONE war das ein wichtiges Thema, dem wir in der N-ZONE 02/17 eine ausführliche Titelstory gewidmet haben, in der es darum ging, wie Nintendo die Switch zum Erfolg führen kann.

Nun, zehn Monate nach Veröffentlichung der innovativen Hybridkonsole, ist klar, dass die Switch nicht nur einen phänomenalen Start am Markt hingelegt hat, sie übertraf auch noch sehr deutlich sowohl Nintendos eigene Erwartungen als auch die vieler Industrievertreter und Drittthersteller. Am 12. Dezember 2017 gab Nintendo bekannt, dass sich die neue Konsole nach nur neun Monaten weltweit 10 Millionen Mal verkauft hat. Darüber hinaus stellte man Anfang Januar klar, dass die Switch mit über 4,8 Millionen verkauften Exemplaren die am schnellsten Verkaufte Konsole in der US-Geschichte innerhalb der ersten 10 Monate ist! Somit befindet sich die Switch nicht nur auf dem besten Weg, die starken Verkaufszahlen im ersten Jahr der Wii (13,17 Millionen) zu toppen. Obendrein ist nun fast sicher, dass die Verkaufszahlen der Switch in ihrem ersten Jahr sogar die Gesamtverkäufe der Wii U von 13,56 Millionen übersteigen! Entsprechend hat Nintendo die interne Prognose inzwischen bereits deutlich erhöht und rechnet damit, bis Ende März 2018 16,7 Millionen Switch-Konsolen zu verkaufen. Doch damit begnügt man sich noch lange nicht. In einem Interview mit einer Kyotoer Tageszeitung verriet Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima, dass man im kommenden Geschäftsjahr (also von April 2018 bis März 2019) nochmal über 20 Millionen Switch-Verkäufe anpeile. Doch wie hat Nintendo diese beeindruckende Kehrtwende auf die Beine gestellt?

Intelligente Vermarktung

Mit der Switch hat Nintendo sehr viel von Anfang an richtig gemacht. Schon wie die Konsole der Öffentlichkeit erstmals präsentiert wurde, war ein kleiner Genie-Streich. Keine große Pressekonferenz voller Marketing-Worthülsen und Versprechungen. Nein, Nintendo veröffentlichte am 20. Oktober 2016 einfach nur

Im ersten Jahr der Switch hat Nintendo beinahe jeden Monat mindestens ein großes Spiel für die neue Hybridkonsole veröffentlicht. Die verbleibenden Lücken wurden derweil mit Drittthersteller-Spielen ausgefüllt wie zum Beispiel mit *Minecraft* im Mai und *Mario + Rabbids Kingdom Battle* im August. Quelle: Toni Codrea/Resetera.com



Laut Daten von Nintendo nutzen mehr als die Hälfte der Switch-Besitzer das Gerät sowohl am TV als auch mobil.

ein knapp dreieinhalb Minuten langes Youtube-Video, in dem das grundlegende Konzept der Switch ganz ohne Worte und perfekt auf den Punkt gebracht veranschaulicht wurde. Es war kurz und prägnant, es war leicht verständlich, es beinhaltete den markanten Switch-Klicksound, der fortan als Markenzeichen der Konsole dienen sollte und vor allem war es perfekt dazu geeignet, auf den sozialen Medien geteilt zu werden. Entsprechend schnell verbreitete sich die Ankündigung und etablierte das clevere Hybridkonzept der Switch noch vor der „richtigen" Enthüllung, die am 13. Januar 2017 in Form einer klassischen Pressekonferenz in Japan folgte.

Überhaupt hat sich Nintendo mit dem Wechsel von der Wii U zur Switch einem radikalen Imagewechsel unterzogen. Wenn man das Nintendo der Wii-U-Ära mit dem jetzigen Nintendo vergleicht, kommt es einem fast so vor, als wären es zwei komplett verschiedene Firmen. Während die Wii U in erster Linie für Kinder beworben wurde und in den Werbespots entsprechend wie ein Kinderspielzeug wirkte (zusätzlich verstärkt durch das klobige Design des Wii-U-Tablets), setzt Nintendo nun in erster Linie auf lifestylige Werbung, die auf junge Erwachsene abzielt. Nintendos neue Konsole wirkt dabei zu keinem Zeitpunkt wie ein Spielzeug, das nur für Kids interessant ist. Stattdessen wird die Switch passend zu ihrer guten Verarbeitung und dem geschmeidigen Design beworben: als High-End Gerät für technikaffine Zocker. Nicht nur wirkt die Konsole dadurch hochwertig, es ist auch deutlich zu merken, dass Nintendo bei der Außenkommunikation zur Switch wesentlich selbstbewusster auftritt.

Das Konzept ging auf

Entscheidend für den großen Erfolg der Hybridkonsole ist die tadellose Umsetzung des Grundkonzepts. Denn alles, was die Werbespots versprechen, hält das Gerät auch tatsächlich. Wer bisher abseits des TVs zocken wollte, musste entweder größtenteils auf andere Spiele ausweichen oder im Fall von Vita und PS4 mit einer unzuverlässigen Streaming-Lösung leben. Mit der Switch kann man erstmals ohne großen Aufwand und zuverlässig vollwertige Heimkonsolen-Spiele wie *Zelda: Breath of the Wild, Super Mario Odyssey, TES 5: Skyrim* oder *Doom* jederzeit mitnehmen und einfach weiterspielen – sei es außerhalb des eigenen Domizils oder ganz gemütlich auf dem Sofa, im Lesesessel, im Bett oder auf der Terrasse. Sicher, man muss mit ein paar grafischen Kompromissen leben, aber inhaltlich bekommt man genau das gleiche Erlebnis. Außerdem geschieht der Übergang von TV-Modus zu Handheld-Betrieb und umgekehrt binnen weniger Sekunden und ohne Unterbrechung des Spiels. Sämtliche Menüs sind elegant und schnell, die Ladezeiten sind aufgrund der Cartridges bis auf Ausnahmen angenehm kurz und der Sleep-Modus sorgt sowohl unterwegs als auch am Fernseher für viel Zeitersparnis. Auch die Möglichkeit, mittels Joy-Cons kurzfristig und jederzeit einen zweiten Spieler mit ins Boot zu holen, mag zwar nicht so komfortabel sein wie mit zwei Pro-Controllern, ist bei den meisten Titeln aber absolut praktikabel. All diese Dinge machen die Switch als Gesamtpaket sehr ansprechend und überaus vielseitig. Dass das Konzept der verschiedenen Nutzungs-Modi Anklang bei den Switch-Käufern gefunden hat, besagen von Nintendo gesammelte Nutzerstatistiken. Demnach spielen etwa 18% aller mit einem Nintendo Account registrierten Switch-Spieler in erster Linie (mindestens 80% ihrer Spielzeit) nur im TV-Modus, etwa 30% daddeln vermehrt im Handheld-Betrieb und mit 52% nutzt der Großteil der Spieler die Switch sowohl am Fernseher als auch abseits der Station.

Iwatas Vermächtnis

Die Erfolgsgeschichte der Switch begann allerdings weder zum Launch am 3. März 2017, noch mit dem Video im Oktober 2016. Die ersten Weichen für den Erfolg der Hybridkonsole wurden schon viel früher gestellt und zwar 2014 vom ehemaligen Nintendo-Präsidenten Satoru Iwata. Eines der Hauptprobleme der Wii U bestand darin, dass Nintendo nicht schnell genug hochwertigen Spielenachschub nach dem Launch der Tab-

Beim Generationswechsel von der Wii U zur Switch hat Nintendo auch sein Image samt Werbespots komplett neu ausgerichtet. Vorbei sind die Zeiten der in erster Linie an Kinder gerichteten Werbung der Wii-U-Ära (Bild links). Mit der neuen Hybridkonsole werden vor allem technikaffine, junge Erwachsene angesprochen (Bild rechts).

DER GROSSE CHECK: HAT NINTENDO SEINE VERSPRECHEN GEHALTEN?

Im Januar hielt Nintendo eine große Präsentation ab, um alle wichtigen Infos rund um die Switch zu umreißen und Spiele für das erste Jahr anzukündigen. Doch wie viel davon haben Nintendo und die Partner-Drittthersteller auch tatsächlich gehalten? Wir prüfen nach!

VERSPRECHEN	FAKTEN	!
Die Nintendo Switch wird weltweit am 3. März 2017 veröffentlicht. Der Preis in Europa wird abhängig von den Händlern sein.	Die Switch ist wie versprochen am 3. März erschienen und hat zum Launch zwischen 330 und 350 Euro gekostet. Die Konsole war sofort komplett ausverkauft und auch in den nächsten Monaten stets vergriffen. Erst ab Juli/August entspannte sich die Lage etwas in Deutschland und man konnte die Switch leichter finden.	✔
Die Switch wird einen Online Service bieten. Teil davon ist eine spezielle App, die sich mit der Switch verbindet und Spielern ermöglicht, Freunde einzuladen und Voice-Chat zu nutzen. Es wird eine kostenlose Probephase geben, bevor der Service ab Herbst 2017 kostenpflichtig wird.	Zusammen mit *Splatoon 2* ist am 21. Juli 2017 die besagte App an den Start gegangen. Allerdings ist bis heute *Splatoon 2* das einzige Spiel, das von den Funktionen der App unterstützt wird. Zudem wurde der Start des Online Services und die damit verbundene kostenpflichte Phase auf 2018 verschoben. Was für Funktionen genau geboten werden sollen, ist weiterhin nicht klar. Auch, ob es irgendeine Form von Virtual Console geben wird und ob man bereits auf Wii/Wii U erworbene VC-Spiele noch ein weiteres Mal kaufen muss.	✖
Die Switch wird keine Regionalsperre haben.	Jep, man kann sämtliche Spiele aus allen Regionen auf jeder Switch spielen.	✔
Der Akku wird abhängig vom Spiel zwischen 2,5 und 6,5 Stunden lang halten.	Die Akkuleistung schwankt tatsächlich abhängig von den Spielen. Grafikknaller wie *Zelda* leeren den Akku sehr schnell, während grafisch schlichte Spiele wie *Kamiko* im Flugzeugmodus und bei geringer Bildschirmhelligkeit sogar bis zu ca. 7,5 Stunden spielbar sind.	✔
Mit dem neuen Aufnahmeknopf kann man jederzeit Screenshots beim Spielen erstellen. Zu einem späteren Zeitpunkt werden auch Videos möglich sein.	Grundsätzlich hat Nintendo auch hier Wort gehalten: Die Screenshot-Funktion ist absolut zuverlässig und am 19. Oktober wurde mit System-Version 4.0 die Videoaufnahme-Funktion hinzugefügt. Allerdings sind Clips bisher auf 30 Sekunden beschränkt und können nur in kompatiblen Spielen aufgenommen werden.	✔/✖
Durch die Infrarot-Kamera und HD Rumble bieten die Joy-Cons mehr als gewöhnliche Controller.	Abseits von *1-2-Switch* gab es bisher kein Spiel, dass diese beiden Features wirklich ernsthaft genutzt hat. Da muss noch wesentlich mehr kommen, um uns zu überzeugen!	✖
1-2-Switch erscheint am 3. März 2017.	Absolut. Das Partyspiel diente als einer der Startitel für die Konsole.	✔
The Legend of Zelda: Breath of the Wild erscheint am 3. März 2017 (auch auf Wii U).	Nicht nur kam das neue *Zelda* wie versprochen zum Launch der Konsole, es stellte sich auch als absolut herausragend heraus! Eines der besten Spiele der letzten Dekade!	✔
ARMS soll im Frühling 2017 erscheinen. Außerdem sollen die Arm-Bewegungen des Spielers mittels Bewegungssteuerung der Joy-Cons praktisch eins zu eins von der Spielfigur übernommen werden. Das soll einen sehr einfachen Einstieg ins Spiel ermöglichen.	Das kreative Prügelspiel erschien am 16. Juni 2017 und somit nicht mehr ganz im Frühling. Die Bewegungssteuerung ist aber tatsächlich sehr präzise geraten und *ARMS* kann dadurch zum Beispiel auch von Kindern problemlos gespielt werden. Außerdem wurde der Titel über viele Monate hinweg mit kostenlosen Updates erweitert. Unter anderem wurden neue Kämpfer, neue Waffen, neue Arenen und zusätzliche Spielmodi hinzugefügt.	✔/✖
Splatoon 2 wird im Sommer 2017 erscheinen und wird nach Launch mit zusätzlichen Inhalten erweitert.	*Splatoon 2* erschien planmäßig am 21. Juli 2017 und wird wie versprochen seit Launch regelmäßig mit kostenlosen Inhalten ergänzt.	✔
Super Mario Odyssey wird zum Weihnachtsgeschäft 2017 erscheinen und ist das erste Sandbox-3D-Mario seit *Super Mario Sunshine*.	Und wieder hat Nintendo Wort gehalten. *Super Mario Odyssey* wurde am 27. Oktober 2017 veröffentlicht und bietet exzellenten 3D-*Mario*-Spaß. Passend zum Spiel wurde zudem auch ein limitiertes Konsolen-Bundle veröffentlicht, dass neben roten Joy-Cons natürlich *Super Mario Odyssey* beinhaltete.	✔
Xenoblade Chronicles 2 wurde angekündigt und im Anschluss an die Präsentation als Titel für 2017 deklariert.	Entgegen sämtlicher Zweifel erschien das Mega-Rollenspiel tatsächlich noch 2017 und zwar am 1. Dezember. In unserem Test in Ausgabe 01/18 konnte sich das RPG eine Wertung von 89 Punkten sichern.	✔
Koei Tecmo entwickelt *Fire Emblem Warriors* für die Switch. Weitere Infos wurden nicht genannt.	Am 20. Oktober 2017 erschien der Mix aus *Dynasty Warriors* und *Fire Emblem* für Switch und New 3DS. Während die Switch-Fassung gut umgesetzt war, krankte das Spiel auf dem New 3DS an Technikproblemen.	✔
Square Enix arbeitet an Japan-Veröffentlichungen von *Dragon Quest X, Dragon Quest XI* und *Dragon Quest Heroes 1 & 2* für Switch.	*Dragon Quest Heroes 1 & 2* erschienen in Japan zum Launch der Konsole und *Dragon Quest X* am 21. September 2017. Die Switch-Veröffentlichung von *Dragon Quest XI* sowie ein Release all dieser Spiele im Westen stehen noch aus.	✔
Atlus arbeitet an einem neuen *Shin Megami Tensei*-Spiel für Switch.	Der Titel wurde später als *Shin Megami Tensei 5* enthüllt und am 6. Dezember 2017 auch für eine Veröffentlichung bei uns im Westen bestätigt. Eine Angabe zum Releasejahr gibt es aber noch nicht.	?
Square Enix bringt ein brandneues Rollenspiel namens *Project Octopath Traveler* auf die Switch.	Der Titel ist inzwischen für 2018 geplant und es gibt seit 18. September 2017 eine Demo im eShop.	?
Toshihiro Nagoshi bestätigt, dass Sega an Spielen für die Switch arbeitet. Mehr Infos sollen später folgen.	Sega veröffentlichte bisher *Puyo Puyo Tetris, Sonic Mania* und *Sonic Forces* für Switch. Außerdem sind *Phantasy Star Online 2: Cloud* (nur Japan) und *Valkyria Chronicles 4* für 2018 angekündigt.	✔
Bethesda bringt *The Elder Scrolls 5: Skyrim* auf die Switch.	Nicht nur erschien *Sykrim* am 17. November 2017, Bethesda veröffentlichte zudem eine Woche zuvor auch *Doom* auf Nintendos Konsole. Außerdem soll 2018 *Wolfenstein 2: The New Colossus* erscheinen.	✔
Suda51 kündigte an, an einem neuen Spiel in der *No More Heroes*-Reihe für Switch zu arbeiten.	Ende August wurde das Spiel formell als *Travis Strikes Again* enthüllt. Wann der Titel erscheint, bleibt aber weiterhin unklar.	?
Patrick Söderlund verspricht, dass der neuste Teil von *FIFA 2017* auch für Switch erscheint. Es soll das fesselndste, geselligste und authentischste Sportspiel werden, dass je für Nintendo-Spieler erschaffen wurde.	*FIFA 18* erschien am 29. September 2017 für Switch zeitgleich mit den Versionen für alle anderen Plattformen. Allerdings fehlt der Story-Modus komplett und es ist nicht möglich, gezielt mit Freunden im Online-Mehrspieler zu spielen. Im Hinblick darauf, das authentischste Sportspiel jemals für Nintendos-Fans zu sein, wurde es zudem zwei Wochen zuvor von *NBA 2K18* ausgestochen.	✔/✖

Fazit: Den Großteil seiner Versprechungen im Januar hat Nintendo mit der Switch tatsächlich eingehalten. Besonders löblich ist, dass sämtliche Nintendo-eigenen Spiele, die während der Präsentation gezeigt wurden, tatsächlich noch 2017 erschienen sind. Nicht einmal *Xenoblade Chronicles 2* wurde verschoben, was bei einem Rollenspiel mit derartigen Ausmaßen sehr ungewöhnlich ist. Beim Drumherum wie dem Online Service und den neuartigen Features der Joy-Cons hat Nintendo bisher jedoch geschwächelt. Ersterer wurde sehr rudimentär gestartet und der komplette Launch auf 2018 verschoben, Letztere wurden bisher so gut wie gar nicht genutzt.

Viele Dritthersteller veröffentlichten 2017 nur sehr zaghaft Spiele für die Switch. Bethesda zählt mit *Skyrim* und *Doom* noch eher zu den Vorreitern.

Während die großen Publisher schwächelten, stürzten sich Indie-Entwickler wie die Macher von *Steamworld Dig 2* regelrecht auf Nintendos neues Gerät.

let-Konsole gewährleisten konnte. Das rührte vor allem daher, dass man den Mehraufwand bei der Entwicklungs-Umstellung von SD- zu HD-Spielen unterschätzte. Das Resultat war eine monatelange Spiele-Flaute, die der Wii U beinahe sämtlichen Schwung nach Launch entzog. Um solch einen Fauxpas in Zukunft zu vermeiden, leitete Iwata eine komplette Restrukturierung der internen Entwicklung innerhalb Nintendo ein, um Handheld- und Heimkonsolenentwicklung miteinander zu fusionieren (wir berichteten in Ausgabe 11/15) und eine schnellere Entwicklung zu gewährleisten. Offiziell abgeschlossen war diese Neuordnung am 16. September 2015 und parallel dazu wurde auch die Führungsstruktur angepasst, um Nachwuchstalente innerhalb der Firma besser fördern zu können (hierzu berichteten wir in Ausgabe 04/17).

Die Früchte dieser Bemühungen konnte Nintendo 2017 mit der Switch endlich ernten, denn diesmal konnte man einen steten Strom aus interessanten Spielen gewährleisten. Mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* bot Nintendo direkt vom Start weg einen herausragenden Mega-Knaller, der noch Monate später in aller Munde war. Aber auch danach folgte ausnahmslos jeden Monat zumindest ein großer Titel entweder direkt von Nintendo oder einem Dritthersteller-Partner. *Mario Kart 8 Deluxe* im April, *Minecraft* im Mai, *ARMS* im Juni, *Splatoon 2* im Juli, *Mario + Rabbids Kingdom Battle* im August, *Pokémon Tekken DX* und *FIFA 18* im September, *Super Mario Odyssey* und *Fire Emblem Warriors* im Oktober, *TES 5: Sykrim* und *Doom* im November sowie *Xenoblade Chronicles 2* im Dezember. Ergänzt wurden diese großen Brocken mit einer Vielzahl an hochwertigen Indie-Spielen, die vor allem im zweiten Halbjahr den Nintendo eShop der Switch regelrecht fluteten. Von tollen Klassikern wie *World of Goo* oder *Cave Story+* über immer noch sehr beliebte Hits der jüngeren Zeit wie *Shovel Knight, Stardew Valley* und *Rocket League* bis zu hin zu ganz neuen Indie-Perlen wie *Steamworld Dig 2, Snipperclips* und *Golf Story* wurde Switch-Besitzern bereits vor Abschluss des ersten Jahres viel Auswahl geboten. Ein Direktvergleich der beiden eShops von Wii U und Nintendo Switch spricht dabei Bände im Hinblick auf die Auswahl an Spielen. Bis Ende 2017 wurden auf der Wii U nach etwas über fünf Jahren 723 Spiele veröffentlicht – Virtual Console Titel inklusive. Die Switch kam Ende 2017 nach gerade mal zehn Monaten mit 347 Spielen bereits fast auf die Hälfte davon!

Noch nicht alles ideal

Allerdings war das nur das erste Kapitel der Switch-Erfolgsstory. Damit Nintendos neue Konsole auch nach ihrem rasanten Start 2017 weiter auf der Erfolgsspur bleibt, müssen die Japaner noch an ein paar Fronten nachbessern. Während die Indie-Szene auf der Switch boomt, fehlt größtenteils noch die Unterstützung der großen Publisher wie EA, Activision,

Ubisoft konnte – vor allem dank dem tollen *Mario + Rabbids Kingdom Battle* – bereits ordentliche Gewinne mit Switch-Spielen einfahren.

Ubisoft, Capcom, Bandai Namco und Konsorten. 2017 hat deutlich gezeigt, dass so ziemlich alle großen Dritthersteller – insbesondere die westlichen – nach der Wii-U-Pleite sehr vorsichtig an die Switch herangingen. Switch-Besitzer mussten sich bisher mit Portierungen von zwar meist guten aber eben älteren Spiele wie *Skyrim, Resident Evil Revelations 1 & 2* und *L.A. Noire* oder mit abgespeckten Varianten wie bei *FIFA 18* zufriedengeben. Vollumfängliche, komplett neue Titel wie *NBA 2K18* waren die absolute Ausnahme, bewiesen zugleich aber, dass die technische Diskrepanz zur PS4 und Xbox One kein Ausschlusskriterium für eine potente Umsetzung aktueller Titel ist.

Immerhin stehen die Vorzeichen für 2018 besser, da der große Verkaufserfolg der Switch viele der Third-Party-Hersteller wachgerüttelt hat. Capcom-Chef Kenzo Tsujimoto äußerte im Dezember, dass das Hybridkonzept wesentlich besser als erwartet funktioniere und dass man künftig Spiele für die Switch bieten wolle, die bisher nicht auf Nintendo-Konsolen spielbar waren. Sehr ähnliche Worte hatte auch Bandai Namcos Präsident Mitsuaki Taguchi nur wenige Wochen zuvor parat: „Wir haben bisher drei Spiele für Nintendo Switch veröffentlicht und alle verkaufen sich sehr gut. Es ist wirklich schade, aber wir hatten nicht erwartet, dass die Switch so schnell akzeptiert werden würde." Außerdem bestätigt er, dass Bandai Namco an drei großen Spielen für die Switch arbeitet, die im ersten Halbjahr 2018 enthüllt werden sollen. Auch Ubisoft-Oberhaupt Yves Guillemot zeigt sich sehr zufrieden mit der bisherigen Performance von Ubisoft-Spielen auf Nintendos neuer Konsole und versprach weitere Titel für 2018. Das ist wenig überraschend, wurde im letzten Quartalsbericht von Ubisoft immerhin kundgetan, dass 19% der gesamten Quartalseinnahmen nur von Switch-Spielen generiert wurden. Doch nicht überall ist der Zuspruch groß. EAs Finanzchef Blake Jorgensen verriet in einem Interview mit dem Wall Street Journal, dass der Mega-Publisher zunächst das erste Jahr der Switch auf dem Markt abwarten wird, bevor man über weitere Spieleentwicklungen nach *FIFA 18* entscheiden will.

Ein neues *Smash Bros.* für Switch ist absolut gesetzt. Doch wird es eine Deluxe-Version des Wii-U-*Smash* oder ein neuer Teil sein?

Hochspannende Zukunft

Nintendos Hauptaugenmerk für 2018 dürfte derweil darauf liegen, endlich die lange versprochenen und verschobenen Online-Services an den Start zu bringen und auch nächstes Jahr einen steten Strom an guten First-Party-Spielen zu gewährleisten. Gerade der erste Punkt kann die bisher gute Stimmung rund um die Switch schnell umkehren, da immer noch absolut rudimentäre Online-Features wie Freundeschaft oder eine Party-Funktion fehlen. Und auch die aktuelle Voice-Chat-Lösung mit der Nintendo-Online-App ist völlig ungenügend und wird zudem nach wie vor nur von *Splatoon 2* unterstützt. Ob und in welcher Form die Virtual Console ein Teil der neuen Online-Struktur sein wird, steht ebenfalls noch in den Sternen. In Sachen Online-Struktur hat Nintendo traditionell das Nachsehen im Vergleich zu den Konkurrenten, entsprechend hat der Mario-Konzern hier sehr viel zu beweisen in diesem Jahr.

Weniger Sorgen machen wir uns bei Nintendos Spiele-Output. Nach aktuellem Stand sind zwar noch nicht viele große Switch-Titel für dieses Jahr angekündigt, doch in den letzten Jahren verabschiedete sich Nintendo zunehmend davon, einen Großteil seiner Spiele viele Jahre im Voraus zu enthüllen. Stattdessen werden große Nintendo-Direct-Präsentationen im Frühling, Sommer (zur E3) und Herbst dazu genutzt, um die Releases der jeweils kommenden Monate zu skizzieren, angereichert mit ein paar Überraschungen. Wir rechnen fest damit, dass Nintendo in einer solchen Direct-Ausgabe ein paar 2018er Titel des Kalibers von *Animal Crossing* oder dem seit Jahren gemunkelten *Pikmin 4* aus dem Hut zaubert. Durch die Erfolge von *Splatoon 1 & 2* und *ARMS* bestärkt, wird Big N sicherlich auch weitere neue Marken für die Switch entwickeln, von denen wir schon nächstes Jahr ziemlich sicher welche zu Gesicht bekommen. Und auch weitere Deluxe-Varianten von Wii-U-Spielen sind gesetzt. Schließlich spricht die Switch hauptsächlich neue Käufer an, die viele Perlen der Wii U komplett verpasst haben. Die offensichtlichsten noch fehlenden Kandidaten für die Deluxe-Behandlung sind *Super Smash Bros.* und *Super Mario Maker*.

Da die 3DS-Linie am Ende ihres Lebenszyklus steht und sich die Switch nun am Markt bewiesen hat, werden wir dieses Jahr außerdem den Beginn der Migration der einstigen Handheld-exklusiven Marken auf die Switch mitbekommen. Das neue *Fire Emblem* ist bereits für 2018 bestätigt, das erste Switch-*Pokémon* könnte es mit Glück noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 2018 schaffen. Neue Ableger von *Pokémon Mystery Dungeon* und *Mario & Luigi* sind ebenso denkbar wie ein neues 2D-*Zelda* in der Machart eines *A Link Between Worlds* oder *Tri Force Heroes*. So oder so steht eines fest: Nintendo wird alles dransetzen, auf dem bisherigen Erfolg der Hybridkonsole aufzubauen, weshalb 2018 ein sehr spannendes Jahr für die Nintendo Switch wird.

Viktor Eippert

2018 werden wir die ersten Spielereihen auf der Switch sehen, die traditionell nur auf Handhelds erschienen sind. Ein 2D-*Zelda* könnte ebenfalls dazu gehören.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 POKÉMON FÜR NINTENDO SWITCH (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2018 und später

Das neue *Pokémon*-Spiel steht bei den N-ZONE-Lesern nach wie vor ganz oben auf der Wunschliste. Wenig überrachend, schließlich hat sich bis auf die *Bayonetta*-Ankündigungen seit dem letzten Monat nichts Neues getan in Bezug auf kommende Spiele-Hit fürs Switch und 3DS.

3DS	Pokémon Kristall	26. Januar 2018	Rollenspiel
Switch	Neues Pokémon-Rollenspiel	Nicht bekannt	Rollenspiel

2 METROID PRIME 4 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Nicht bekannt

Wenn es die Möglichkeit gäbe, noch nicht veröffentlichte Spiele herbeizuwünschen, wäre *Metroid Prime 4* ein heißer Kandidat dafür.

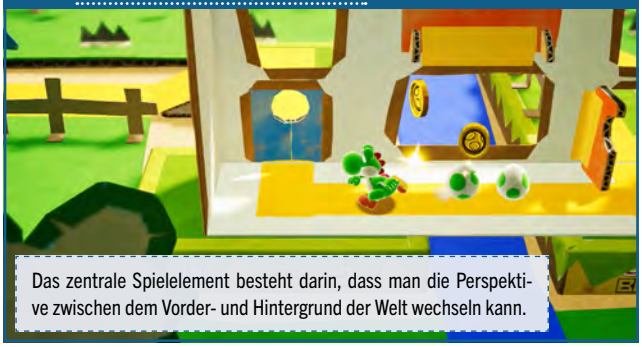
3 KIRBY STAR ALLIES (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Frühjahr 2018

Wie üblich werdet ihr in *Star Allies* die Gegner mit Kirby einsaugen können, um ihnen die Fähigkeiten zu mopsen.

4 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018

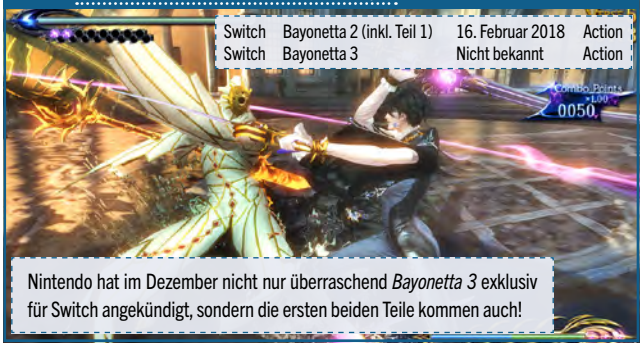


Das zentrale Spielelement besteht darin, dass man die Perspektive zwischen dem Vorder- und Hintergrund der Welt wechseln kann.

5 BAYONETTA (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2018 und später

Switch	Bayonetta 2 (inkl. Teil 1)	16. Februar 2018	Action
Switch	Bayonetta 3	Nicht bekannt	Action



Nintendo hat im Dezember nicht nur überraschend *Bayonetta 3* exklusiv für Switch angekündigt, sondern die ersten beiden Teile kommen auch!

6 FIRE EMBLEM (SWITCH)

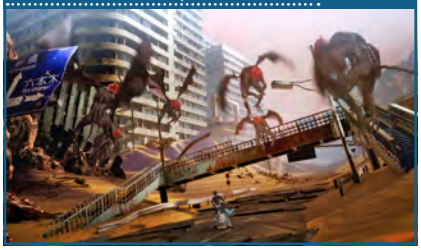
Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2018

FIRE EMBLEM

Fire Emblem für Nintendo Switch (Arbeitstitel)

7 SHIN MEGAMI TENSEI 5 (SWITCH)

Hersteller: Atlus **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Nicht bekannt

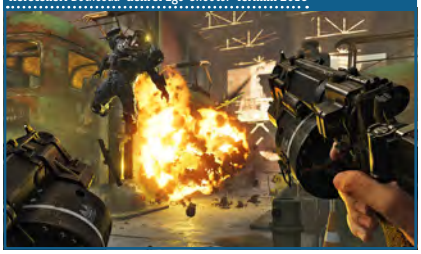


8 PROJECT OCTOPATH TR. (SWITCH)

Hersteller: Square Enix **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2018

9 WOLFENSTEIN 2: TNC (SWITCH)

Hersteller: Bethesda **Genre:** Ego-Shooter **Termin:** 2018



10 VALKYRIA CHRONICLES 4 (SWITCH)

Hersteller: Sega **Genre:** Strategie **Termin:** 2018

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (SWITCH) SATURN

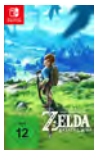
1 MARIO KART 8 DELUXE

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/17
Spielspaß: 91%

Mario, Link und die Inklinge dominieren den zweiten Monat in Folge die Top 4 der Charts.

2	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
3	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
5	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
6	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
7	JUST DANCE 2018	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: - Spielspaß: -
8	THE ELDER SCROLLS 5: SYKRIM	Entwickler: Bethesda Hersteller: Bethesda	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 84%
9	1-2-SWITCH	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%
10	FIFA 18	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%

TOP 10 LESER (SWITCH)



1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/17
Spielspaß: 94%

Dank der neuen Story-Erweiterung war Link wieder so richtig angesagt bei unseren Lesern.

2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
3	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
4	MARIO KART 8 DELUXE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
5	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
6	THE ELDER SCROLLS 5: SYKRIM	Entwickler: Bethesda Hersteller: Bethesda	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 84%
7	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
8	FIFA 18	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%
9	FIRE EMBLEM WARRIORS	Entwickler: Omega Force/T.N. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 78%
10	RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 MARIO KART 7

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94%

Mario Kart 7 ist einfach absolut nicht totzukriegen. Unglaublich!

2	NEW STYLE BOUTIQUE 3 – STYLING STAR	Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: - Spielspaß: -
3	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
4	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
5	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
6	MARIO PARTY: ISLAND TOUR	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/14 Spielspaß: 72%
7	THE LEGEND OF ZELDA: OCARNIA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
8	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
9	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
10	POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

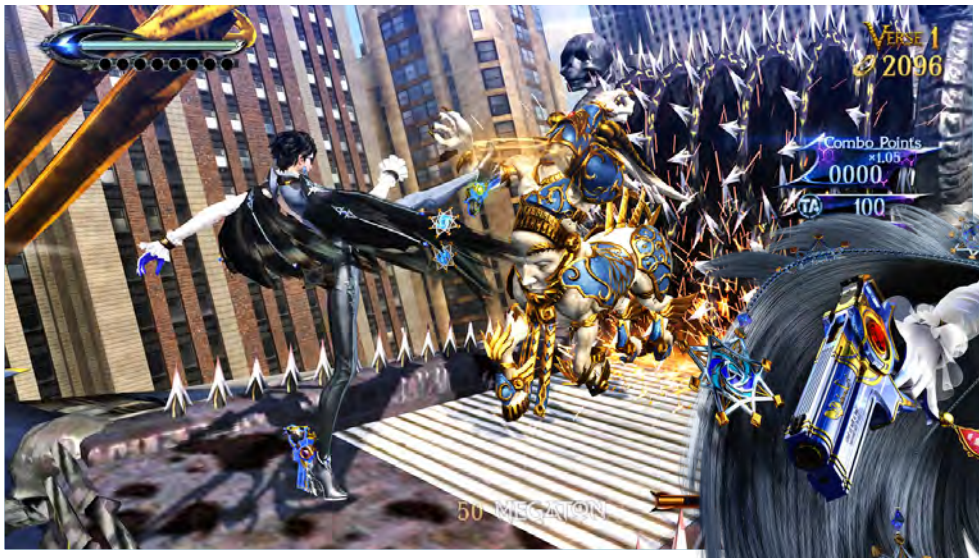
Bei den Leser-Charts hat sich nicht viel getan seit letztem Monat.

2	METROID: SAMUS RETURNS	Entwickler: MercurySteam/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
3	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
4	LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
5	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
6	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
7	YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
8	MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN	Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
9	DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS	Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**



◆ Wenn ihr das Kampfsystem geschickt nutzt, könnt ihr Gegner mit schick inszenierten und echt schrägen Finishing-Moves ausschalten. (*Bayonetta 2*)

BAYONETTA -TRILOGIE

Switch

Action Exzellente Neuigkeiten für Action-Fans: Nintendo bringt nicht nur *Bayonetta 1 & 2* auf die Switch, obendrein ist *Bayonetta 3* exklusiv für die Konsole in Arbeit!

Dass sich die Wii U nur etwas über 13 Millionen Mal weltweit verkauft hat, ist nicht nur an sich sehr enttäuschend, es sorgte auch dafür, dass viele der starken Spiele für Nintendos letzte Konsole einer kriminell kleinen Käuferschicht zum Angebot standen. Dazu zählt auch das Action-Highlight *Bayonetta 2*, das im Oktober 2014 exklusiv für die Tablet-Konsole erschien und weltweit Höchstwertungen einheimsen konnte (unter anderem eine 93 bei uns in der N-ZONE 11/14). Doch zum Glück erhält die Umbra-Hexe Bayonetta nun noch eine zweite Chance, denn Nintendo veröffentlicht schon am 16. Februar 2018 beide bisherigen *Bayonetta*-Spiele für die Switch. Damit nicht genug, wurde obendrein mit einem kurzen Teaser-Trailer auch noch *Bayonetta 3* angekündigt, das exklusiv für die Hybridkonsole entwickelt wird.

Die Hexe kehrt zurück!

Für alle, die keine Wii U besitzen oder aus anderen Gründen noch nicht das Vergnügen mit der Hexe hatten: Die *Bayonetta*-Spiele entstammen der Feder von *Devil May Cry*-Schöpfer Hideki Kamiya. Entsprechend erwartet euch hier feinste Hack&Slay-Action mit coolen Charakteren und einer überdrehten Story, die völlig over the top in Szene gesetzt wird. Mit der Umbra-Hexe Bayonetta legt ihr euch mit Engeln und Dämonen an. Diese bekämpft ihr mit verschiedenen Nahkampfwaffen, Bayonettas vier Revolvern (einer pro Hand und Fuß!) und ihren magischen Fähigkeiten. Letztere ermöglichen der Hexe unter anderem, die Zeit bei einem perfekt getimten Ausweichmanöver kurzzeitig zu verlangsamen, sich in verschiedene Tierwesen zu verwandeln oder mit der Kraft ihrer magischen Haare mächtige Dämonen zu beschwören. Das geniale Kampfsystem basiert auf Combos und ist nicht nur ein spielerischer Traum für Action-Liebhaber, es besticht auch noch mit klasse Animationsarbeit. Wenn man erst die Hexenzeit (vorhin erwähnte Zeitverlangsamung durch gutes Ausweichen) und die vielen coolen Angriffsmanöver gemeis-

Die namensgebende Umbra-Hexe Bayonetta strotzt nur so vor Selbstbewusstsein und hat stets einen coolen Spruch parat. (*Bayonetta*)

Zu Bayonettas Waffenrepertoire gehören auch ihre vier Revolver, von denen sie zwei als Absätze an ihren Schuhen trägt. (*Bayonetta 2*)

Im Trailer zu *Bayonetta 3* kämpft die Hexe allem Anschein nach ums nackte Überleben. So verwundbar sehen wir Bayonetta normalerweise nicht. (*Bayonetta 3*)

tert hat, kann man in *Bayonetta 1 & 2* unglaublich befriedigende Kampf-Choreografien zum Besten geben und selbst auf den härteren Schwierigkeitsstufen dicke Highscores aufstellen. Warum ihr diese Action-Spektakel auf keinen Fall verpassen solltet, verraten wir euch im Test in der kommenden Ausgabe.

Vielversprechender Ausblick

Die spannendste Ankündigung für Serienfans war aber natürlich die Enthüllung von *Bayonetta 3*. Der Teaser-Trailer, mit dem das Spiel erstmals im Dezember vorgestellt wurde, war zwar sehr kurz, bot aber dennoch ein paar interessante Hinweise. Die erste Einstellung zeigte, wie sich das Sinnbild der Reihe – der Mond – vom typischen weißen Glanz in ein verheißungsvolles Blutrot färbte und wie Bayonettas rotes Haarband entzweigerissen wird. Beides sind Hinweise auf eine bevorstehende Gefahr, wobei der sich blutrot färbende Mond sogar die Apokalypse andeuten könnte – ein naheliegendes Thema im Rahmen der *Bayonetta*-Spiele. Die anschließende Szene unterstreicht die Gefahr nochmals, denn wir sehen, wie Bayonetta von einem geisterartigen Bösewicht hart angegriffen wird und scheinbar um ihr Leben kämpft. Die sonst so toughe und selbstbewusste Hexe ist in diesem Kampf klar im Nachteil und bekommt eine richtige Abreibung verpasst, was sehr untypisch für die bisherige Darstellung von Bayonetta ist. Obwohl sie sich möglichst gut zur Wehr setzt, deutet das Ende des Trailers an, dass sie wie ihr Haarband zuvor von dem mysteriösen Angreifer brutal entzweigeteilt wird. Besonders interessant dabei ist auch, dass Bayonettas Erscheinungsbild dem aus dem ersten Teil gleicht. Spielt *Bayonetta 3* also zwischen den anderen zwei Teilen? Erwartet uns hier ein Prequel? Oder ist das nur eine Finte der Entwickler? Überhaupt werden wie in jedem guten Teaser viele interessante Fragen aufgeworfen: Wer ist dieser Angreifer? Warum besitzt er so eine große Macht, dass er so leicht mit Bayonetta fertig wird? Warum tritt die Hexe in ihrem alten Outfit auf? Bis wir Antworten auf diese Fragen erhalten, werden wir uns wohl oder übel noch in Geduld üben müssen, denn es wurde bisher noch nicht mal ein Release-Jahr für den dritten Teil angekündigt. Trotzdem sind wir uns schon jetzt sicher, dass Platinum Games erneut ein hervorragendes Action-Feuerwerk abfeuern wird. Und bis dahin vergnügen wir uns eben ab Februar in den ersten beiden Teilen mit der feschen Hexe.

Viktor Eippert

SPECIAL EDITION FÜR SAMMLER

Wer seine Spielesammlung um einen weiteren Schatz erweitern möchte, kann zur Special Edition greifen. Die Sache hat aber einen Haken.

Abseits der normalen Handelsfassung wird es auch eine Special Edition zu *Bayonetta 2* mit einigen Extras geben. Enthalten ist natürlich das Spiel, aber auch das erste *Bayonetta* (nur als Downloadkarte!). Außerdem enthält das schicke Paket ein Steelbook für *Bayonetta 2*, 22 Verse-Sammelkarten und drei Aufkleber-Sets. Was die Sammleredition kosten soll, war zu Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Wer auch den ersten Teil für die Switch in physischer Form haben möchte, dem bleibt einzig die Option, die japanische „Non-Stop Climax Edition" zu importieren, die in allen anderen Hinsichten dem europäischen Pendant gleicht.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ich hatte nicht mit einem dritten Auftritt der Hexe gerechnet – eine geile Überraschung!"

Wer die N-ZONE schon länger liest, dürfte ja bereits wissen, dass ich ein Verfechter der *Bayonetta*-Spiele bin und dass *Bayonetta 2* mein Spiel des Jahres 2014 war. Daher habe ich mich natürlich wie das sprichwörtliche Schnitzel gefreut, dass diese Action-Meisterwerke nun auch für die Switch erscheinen werden. Gerade im zweiten Teil ist der Mix aus völlig verrückter Handlung, großartiger Inszenierung und genial umgesetztem Kampfsystem richtig spitze gelungen und ich freue mich darauf, mit der Hexe Engeln und Dämonen noch mal den Hintern zu versohlen. Die Frage aller Fragen ist natürlich: Gelingt Platinum Games das Kunststück, mit dem dritten Teil noch mal eins oben drauf zu setzen? Ich wage ja kaum, es zu hoffen, so hoch wie die Messlatte mit *Bayonetta 2* bereits ist. Doch auch wenn es „nur" genauso klasse wird, erwartet uns mit dem dritten Teil ein echtes Action-Highlight.

Die zahlreichen Boss-Kämpfe zählen zu den optischen und spielerischen Highlights in den *Bayonetta*-Spielen. (*Bayonetta 2*)

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Platinum Games
Alternative: Fire Emblem Warriors
Termin: 16. Februar 2018 (Bayonetta 1 & 2), nicht bekannt (Bayonetta 3)

Screen-Info: Die Bilder stammen alle direkt von Nintendo und aus offiziellen Trailern.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

250 AUSGABEN N-ZONE GEWINNSPIEL

Nur einige Monate nach unserer großen Feier zum 20-jährigen Bestehen steht schon das nächste Jubiläum an: die 250. Ausgabe der N-ZONE. Zu diesem Anlass verlosen wir gemeinsam mit einigen Herstellern viele tolle Preise!

NINTENDO

1. Preis: Switch-Paket

- Nintendo-Switch-Konsole Rot mit Super Mario Odyssey (Download-Code)
- Switch-Schutztasche im Super-Mario-Odyssey-Design

2. Preis: Super-Mario-Odyssey-Paket

- Super Mario Odyssey
- Cappy-Mütze
- T-Shirt zu Super Mario Odyssey – Größe L

3. bis 5. Preis:

- Mario Party: The Top 100
- Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Schergen
- Pokémon Ultramond

BETHESDA

1. Preis: Skyrim-Fan-Paket

- Ledergebundenes, hochwertiges Artbook
- Landkarte
- Postkarten-Set (o. Abb.)
- T-Shirt – Größe M oder L (o. Abb.)

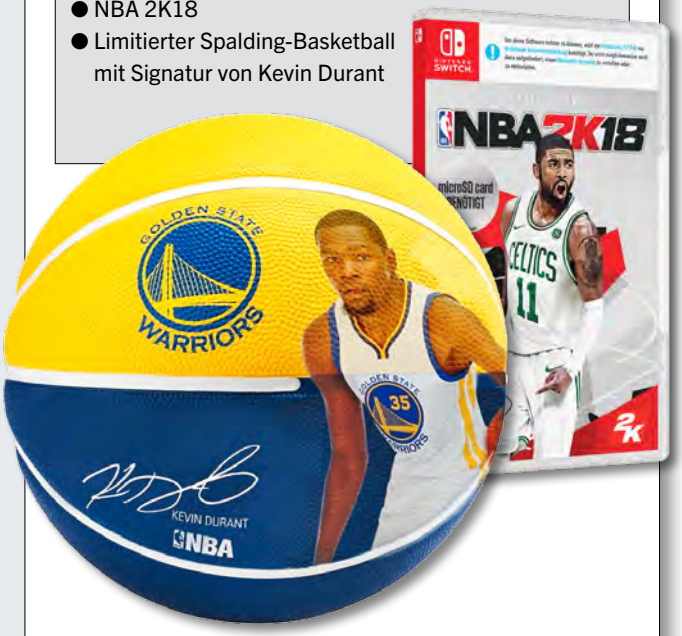
2. Preis: Doom-Fan-Paket

- Stressball in Dämonenform
- Anstecker-Set
- Litograph-Set (o. Abb.)
- T-Shirt – Größe S bis XL (o. Abb.)
- Schlüsselanhänger (o. Abb.)

2K GAMES

NBA-2K18-Paket

- NBA 2K18
- Limitierter Spalding-Basketball mit Signatur von Kevin Durant



UBISOFT

1. Preis: Mario+Rabbids-Paket

- Mario + Rabbids Kingdom Battle
- T-Shirt zum Spiel – Größe S, L oder XL

2. & 3. Preis

- T-Shirt zu Mario + Rabbids Kingdom Battle – Größe S, L oder XL

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr uns lediglich folgende Frage richtig beantworten: Welches Nintendo-Spiel erhielt 2017 die höchste N-ZONE-Wertung?

A) Super Mario Odyssey
B) Splatoon 2
C) The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Schickt eure Antwort mit dem Stichwort „Gewinnspiel N-ZONE 250“ sowie eure volle Adresse samt Namen entweder per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder per Post an: **Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**.
Und damit hinterher möglichst viele mit ihrem Gewinn glücklich sind, darf jeder Teilnehmer bis zu zwei Preis-Pakete (oder Einzelpreise) angeben, für die er sich besonders interessiert. Gebt einfach die jeweiligen Hersteller und Bezeichnungen der Preise an, also zum Beispiel „Nintendo: Switch-Paket und Bethesda: Sykrim-Fan-Paket“. Wer mit jedem Preis eines Herstellers glücklich ist, kann gerne auch nur die Hersteller zu den entsprechenden Preis-Töpfen nennen. Wir können nicht garantieren, dass jeder seinen Wunschpreis erhält!

Viel Glück! Teilnahmeschluss: **9. Februar 2018**

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name sowie seine Zusendung abgedruckt werden.

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, wobei nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- − Schlechte deutsche Synchronsprecher
- − Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

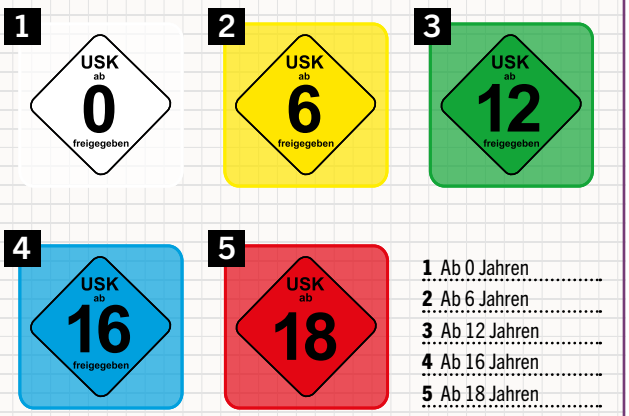
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Switch und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



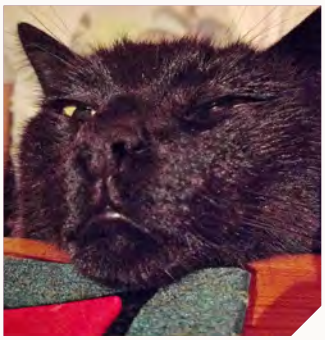
1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Tiny Metal (Switch), Rocket League (Switch), Destiny 2 (PS4)
Sieht gerade: Star Wars: Die letzten Jedi
Hört gerade: Den Persona-3-Soundtrack
Und sonst: Wieder ist ein Jahr rum und es war für mich sowohl privat als auch beruflich sehr ereignisreich und spannend. Ich will diese Gelegenheit hier nutzen, um euch allen ein erfolgreiches und gesundes 2018 zu wünschen! Mögen eure Bestrebungen stets fruchten und möge es für Nintendo erneut ein starkes Jahr mit vielen klasse Spielen werden!

LUKAS SCHMID (29, Redakteur)

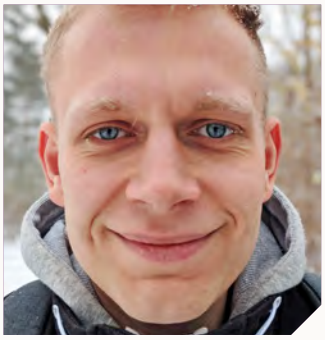


Spielt gerade: Assassin's Creed: Origins
Liest gerade: Isnogud
Hört gerade: Spotify. Mit echtem Account!
Und sonst: Weihnachten war schön, wie üblich aber viel zu warm. Bei 14 Grad Celcius kommt halt nur bedingt Winterstimmung auf. Aber hauptsächlich geht es ja darum, die Familie und Freunde zu sehen, viel zu essen und mehr zu schlafen als im ganzen restlichen Jahr. Ich hab sogar ein wenig Assassin's Creed weitergespielt – damit ich danach endlich auf Bloodborne umsteigen kann. Ob ich das bereuen werde?

KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)

Spielt gerade: TBoI: Afterbirth +, Stardew Valley, Super Mario Odyssey, hoffentlich bald Bloodborne mit Lukas (MACH HIN!)
Sieht gerade: Shin Godzilla – hatte null Erwartungen und fand ihn vielleicht deshalb ziemlich gut. Und natürlich wegen des Evangelion-Bonus von Anno-San (die Musik!!!).
Hört gerade: Den Soundtrack von Heavy Metal (der Film) und, weil es immer gut ist, Monster Magnet.
Und sonst: Wirkt Johannes auf mich für sein Alter sehr weise.

JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)



Ein weiteres Jahr ist vorüber. Je älter man wird, desto schneller verstreicht die Zeit. Früher hielt ich das immer nur für Gerede, mittlerweile weiß ich, das es stimmt. Deshalb wünsche ich allen Lesern (und natürlich auch mir selbst) noch lange Zeit Gesundheit und Frieden, damit es am Ende zumindest sehr viele Jahre waren, die so schnell vorbeigingen. Alles andere ist ohnehin nur materiell und irgendwie ersetzbar, zumindest aber nicht lebensnotwendig; die Gesundheit aber schon. In diesem Sinne: Ein tolles Jahr 2018!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Marlon James – Eine kurze Geschichte von sieben Morden (immer noch – dickes Buch)
Sieht gerade: Westworld – Staffel 1, Top of the Lake – China Girl
Hört gerade: White Noise – An Electric Storm
Hört demnächst: Mavis Staples – If All I Was Was Black, Miles Davis – On the Corner, John Coltrane – Africa/Brass, Frank Marino & Mahogany Rush – Live
Und sonst: Das ging aber schnell: alle Vorsätze für 2018 schon gebrochen!

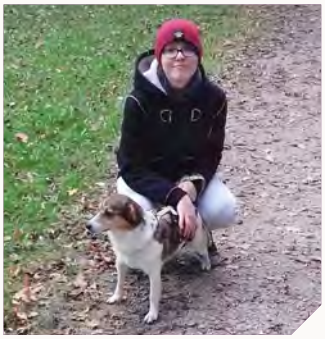
BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Möglichst viele Switch-Spiele, die ich seit März verpasst habe! Oh, und Brutal Doom auf dem PC <3.
Sieht gerade: Game of Thrones, zur Abwechslung auf Deutsch/RTL2. Ist okay!
Hört gerade: Die alten Galloglass-Alben. Immer noch feiner Metal, finde ich.
Und sonst: Nachdem ich ja mittlerweile bis zu acht verdammt anstrengende Stunden am Tag die Schulbank an der Uni drücke, muss während der drei Pausen gutes Futter her! Schaut euch nur diese prachtvolle Bento-Lunchbox an! Mmmh …

REBECCA DÖLLNER (21, Praktikantin)

Spielt gerade: Horizon: Zero Dawn, L.A. Noire
Sieht gerade: Voller Vorfreude dem Kinojahr 2018 entgegen (Black Panther, Infinity War, Phantastische Tierwesen …)
Liest gerade: Die Königin der Flammen (Anthony Ryan), Vom Winde verweht (Margaret Mitchell) – wieso tu ich mir diesen Schinken eigentlich an?
Und sonst: Frage mich gerade, wie schwer es eigentlich sein kann, sich hierfür irgendeinen Sums zu einem beliebigen Thema auszudenken. Ziemlich, wie es scheint.

SABRINA KRAUSS (22, Praktikantin)



Spielt gerade: The Witcher 3 (PC), Paper Mario: Sticker Star (3DS), Unravel (PS4), Severed (Switch) und noch vieles mehr
Sieht gerade: Die Filme der Bud-Spencer-&-Terence-Hill-Sammlung
Liest gerade: Der letzte Stern (Rick Yancey)
Und sonst: Zerbreche ich mir den Kopf darüber, wie ich mein neu entdecktes Arbeitsleben mit meiner üppigen Spiele-Bibliothek unter einen Hut bekomme. So viele Indie- und AAA-Titel und so wenig Zeit! Was für ein Dilemma!

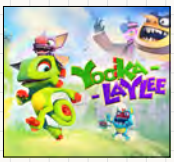
MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Katharina Reuss

Johannes Gehrling

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Joah … nix, ne?	Steamworl Heist: U.E.	Yooka-Laylee	Yooka-Laylee
FLOP-TITEL	WWE 2K18	WWE 2K18	Lego Marvel Super Heroes 2	WWE 2K18
 Yooka-Laylee (Switch) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 28	Ich habe *Yooka-Laylee* schon auf der PS4 gespielt – und je länger meine Zeit damit zurückliegt, desto mehr Sachen stören mich daran, auch auf der Switch. Es ist gut, reicht aber nicht an die N64-Inspirationen heran. **7**	Da ich die *Banjoo-Kazooie*-Spiele seinerzeit nie gespielt habe, habe ich keine nostalgische Verbindung zu *Yooka-Laylee*. Nichtsdestotrotz ist es ein guter 3D-Hüpfer, der mit *Super Mario Odyssey* starke Konkurrenz hat. **7**	So magisch wie *Banjo-Kazooie* damals in den 1990er-Jahren fühlt sich *Yooka-Laylee* nie an, aber die Zeiten ändern sich eben. Im Vergleich zum ähnlichen *A Hat in Time* bevorzuge ich deutlich *Yooka-Laylee*. **8**	Viel zu lange musste ich auf *Yooka-Laylee* warten; jetzt ist es endlich da, zieht im Vergleich mit *Super Mario Odyssey* aber den Kürzeren. Dennoch: Ein richtig tolles Hüpfspiel, das mich wohlig an meine Kindheit erinnert. **9**
WWE 2K18 (Switch) ∅ Wertung: 0,75 // Test S. 32	Meinen die das ernst? Ja, die meinen das ernst! Um eine dermaßen verbockte Framerate hinzubekommen, muss man sich echt anstrengen. Dabei ist das Spiel dahinter echt gut – diese Umsetzung aber verboten miserabel. **0**	Puh, das dürfte meine erste 1 bisher sein. Was für ein Totalausfall von einer Portierung! Wieso die Entwickler hierfür nicht mehr Zeit bekommen haben, will nicht in meinen Kopf. Zudem interessiere ich mich eh nicht für Wrestling. **1**	Nun, war wohl nix mit dieser Portierung. Mit Wrestling hatte ich noch nie was am Hut, gut, dass wir mit Chris einen Experten dafür in unserer Runde haben. Wobei: ich habe neulich den Film *The Wrestler* gesehen! **1**	Ich mag ja Wrestling hin und wieder ganz gerne, auch als Spiel bringt der Show-Sport in der Regel Sinn und Spaß. Was hier abgeliefert wurde, ist aber unter aller Sau und einfach in keiner Weise nachzuvollziehen. **1**
Lego Marvel Super H. 2 (Switch) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 34	Das erste *Lego Marvel Super Heroes* ist mein vielleicht liebstes *Lego*-Spiel, insofern habe ich mich tatsächlich ein kleines bisschen auf die Fortsetzung gefreut. Gut ist sie auch geworden, aber nicht ganz so gut wie erhofft. **7**	Manchmal komme ich mir ein wenig vor in *Täglich grüßt das Murmeltier*, so oft wie hier *Lego*-Spiele in der Meinungsmache landen. Zumindest ist das einer der besseren Ableger und das Setting spricht mich auch an. **7**	Mir hängen Superhelden zum Hals raus, mir hängen die *Lego*-Spiele zum Hals raus, eine passende Kombination also. Ich bin einfach nur froh um jedes dieser Spiele, das ich nicht anfassen muss. **3**	Nun ja, ein weiteres *Lego*-Spiel halt. Ich mag ja Lego in der Realität auch als Erwachsener und Superhelden sind schon auch dufte, die ganzen Videospielumsetzungen sind aber nicht so mein Fall. So auch die hier. **7**
Mario Party: The Top 100 (3DS) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 36	Irgendwie hat es bei Ninterndo inzwischen Tradition, die *Mario Party*-Reihe in den Sand zu setzen. Nach zwei mittelmäßigen Handheld- und einem schlechten Wii-U-Ableger folgt nun die nächste Enttäuschung. **5**	Das ist nun schon das dritte *Mario Party* für 3DS und zum dritten Mal denke ich mir, dass *Mario Party* auf einer Handheldkonsole für mich einfach keinen Sinn ergibt. Ich bleibe daher lieber bei den Hauptablegern. **6**	Das waren noch Zeiten, als man sich die Handflächen beim Tauziehen-Minispiel blutig rieb … Heutzutage bin ich alt, verbittert und allergisch gegen Spaß, weshalb ich dieses Spiel auslasse. Hust, keuch. **5**	Ich verstehe nicht so Recht, warum so viele Leute ein Problem mit dem Spiel haben. Ich mag die *Mario Party*-Serie gerne und dieser Ableger ist auch nicht schlechter als andere. Schöner Minispielspaß! **8**
Steamworld Heist: U.E. (Switch) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 51	Strategie war nie und wird nie mein Genre werden. Wenn es sein muss, dann bevorzuge ich aber bunte, einsteigerfreundliche Vertreter wie diesen hier. Das der Titel gut gemacht ist, ist zudem auch für mich offensichtlich. **7**	Nach dem 3DS und der Wii U erscheint das Strategiespiel im *Steamworld*-Universum nun also auch auf der Switch. Und ich find's immer noch richtig spaßig, clever und charmant. Ein Nachfolger wäre schön! **8**	Schönes Spiel, gut umgesetzt. Okay, nicht wirklich was Neues, aber vielleicht kennt es ja der eine oder andere noch nicht. Die Indie-Spielauswahl auf der Switch kann sich inzwischen echt sehen lassen. **7**	*Steamworld Heist* gehört zu den richtig guten Indie-Spielen auf der Switch, über die ich in der Reportage in der letzten N-ZONE-Ausgabe schrieb. Auf der Hybridkonsole findet der Titel ein passendes Zuhause. **8**
Floor Kids (Switch) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 55	Ich mag Rhythmusspiele echt gerne – auf eine Fortsetzung zu *Elite Beat Agents* warte ich seit Jahren! *Floor Kids* spielt zwar nicht in derselben Spielspaßliga, befriedigt mein Musikspielverlangen aber zumindest temporär. **7**	Rhythmusspiele sind auf Nintendo-Konsolen schon seit einigen Jahren ganz ordentlich vertreten. Mit seiner Ausrichtung auf Breakdance besetzt *Floor Kids* aber seine ganz eigene Nische – und echt gut ist es zudem. **8**	Ich mag Rhythmus- und Musikspiele sehr gerne, ich freue mich über jeden einigermaßen spaßtauglichen Vertreter dieser vom Aussterben bedrohten Gattung. Probiert *Floor Kids* aus, wenn es euch ähnlich geht! **8**	Hübsch gemachtes und schön anzusehendes Rhythmusspiel, das steht außer Frage. Sicher findet es auch seine begeisterten Spieler. Für mich aber eine Art Spiel, mit der ich leider so gar nichts anfangen kann. **7**

Tolle Prämien im Shop!

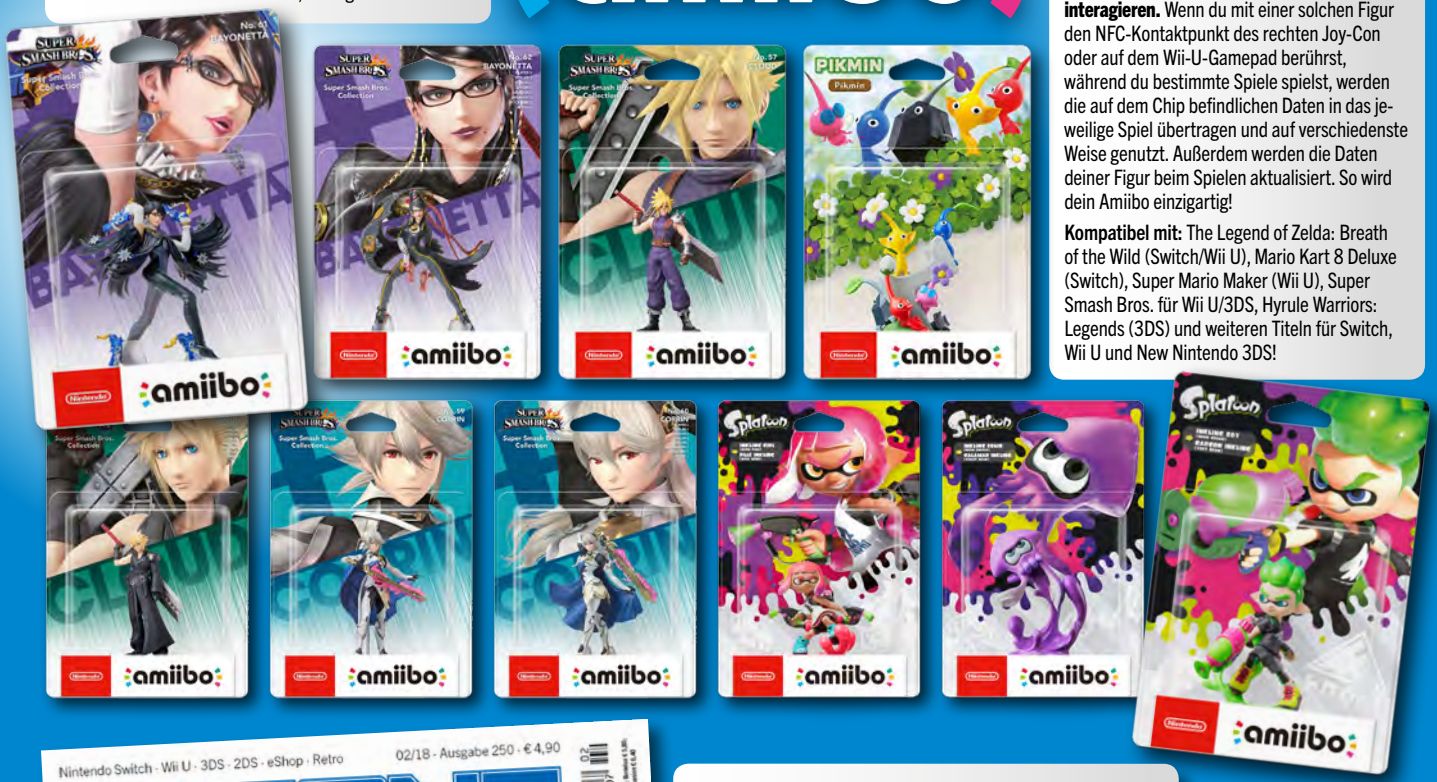
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 04. Januar 2018.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dezember 2017		
NEU eSHOP Arcade Archives vs. Super Mario Bros.	Hamster	22. Dezember 2017
NEU eSHOP Bleed	Digerati	14. Dezember 2017
UPDATE eSHOP Brawlout	Angry Mob Games	19. Dezember 2017
eSHOP Crawl	Powerhoof	19. Dezember 2017
eSHOP Deer God	Blowfish Studios	21. Dezember 2017
NEU eSHOP DragonFangZ - The Rose & Dungeon o. T.	Toydea	26. Dezember 2017
S. 53 NEU eSHOP Enter the Gungeon	Devolver Digital	19. Dezember 2017
S. 55 eSHOP Floor Kids	MERJ Media	18. Dezember 2017
Gear Club Unlimited	Micdroids	01. Dezember 2017
NEU eSHOP Gorogoa	Annapurna Int.	14. Dezember 2017
S. 34 Lego Marvel Super Heroes 2	Warner Bros. Int.	01. Dezember 2017
NEU eSHOP Mom Hid My Games!	Kemco	21. Dezember 2017
UPDATE eSHOP Mutant Mudds Collection	Atooi	14. Dezember 2017
S. 54 NEU eSHOP Nine Parchments	Frozenbyte	05. Dezember 2017
eSHOP Pinball FX3	Zen Studios	12. Dezember 2017
eSHOP Plague Road	Arcade Distillery	21. Dezember 2017
eSHOP Poly Bridge	Dry Cactus	14. Dezember 2017
S. 50 eSHOP Riptide GP: Renegade	Vector Unit	07. Dezember 2017
NEU eSHOP Romancing SaGa 2	Square Enix	15. Dezember 2017
S. 51 NEU eSHOP Steamworld Heist: Ultimate Edition	Image & Form	28. Dezember 2017
eSHOP Teslagrad	Rain Games	07. Dezember 2017
S. 52 eSHOP The End Is Nigh	Nicalis	12. Dezember 2017
NEU eSHOP Tiny Metal	Unties	21. Dezember 2017
eSHOP Tiny Troopers: Joints Ops XL	Kukouri Mobile Ent.	21. Dezember 2017
eSHOP Ultimate Chicken Horse	Clever Endeavour G.	12. Dezember 2017
NEU eSHOP Windstorm – The Game	EuroVideo Medien	14. Dezember 2017
S. 32 WWE 2K18	2K Games	06. Dezember 2017
Xenoblade Chronicles 2	Nintendo	01. Dezember 2017
S. 28 eSHOP Yooka-Laylee	Team 17	14. Dezember 2017
Januar 2018		
NEU eSHOP Black The Fall	SandSailor Studio	09. Januar 2018
NEU eSHOP Chromagun	Pixel Maniacs	22. Januar 2018
eSHOP Celeste	Matt Thorson	Januar 2018
NEU eSHOP Dustoff Heli Rescue 2	Rainy Frog	Januar 2018
NEU eSHOP Furi	The Games Bakers	11. Januar 2018
NEU eSHOP Grand Prix Rock 'N Racing	EnjoyUp Games	04. Januar 2018
NEU eSHOP InnerSpace	Aspyr	16. Januar 2018
Lost Sphear	Square Enix	23. Januar 2018
NEU eSHOP Moorhuhn Knights & Castles	Young Fun Studio	08. Januar 2018
NEU eSHOP Never Stop Sneakin'	Humble Hearts	08. Januar 2018
UPDATE eSHOP Super Meat Boy Forever	Team Meat	11. Januar 2018
NEU eSHOP The Escapists 2	Team 17	11. Januar 2018
UPDATE eSHOP World to the West	Rain Games	18. Januar 2018
Februar 2018		
S. 18 NEU Bayonetta	Nintendo	16. Februar 2018
S. 18 NEU Bayonetta 2	Nintendo	16. Februar 2018
UPDATE eSHOP Dandara	Raw Fury	Februar 2018
UPDATE Dragon Quest Builders	Square Enix	09. Februar 2018
Overcooked: Special Edition (physisch)	Team17	13. Februar 2018
NEU eSHOP Pac-Man Championship Edition 2 Plus	Bandai Namco	22. Februar 2018
UPDATE eSHOP Payday 2	505 Games	23. Februar 2018
The Longest Five Minutes	NIS America	16. Februar 2018
Weitere Ankündigungen		
NEU Adventure Time: Piraten der Enchiridion	Bandai Namco Ent.	Frühjahr 2018
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Nicht bekannt
NEU eSHOP Ambition of the Slimes	Flyhigh Works	2018
UPDATE eSHOP Arena of Valor	Tencent Games	2018
UPDATE Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	2018
S. 18 NEU Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2018
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
UPDATE eSHOP Blade Strangers	Nicalis	2018
eSHOP Bridge Constructor Portal	HeadUp Games	2018
UPDATE eSHOP Constructor	System 3	2018
NEU eSHOP Cosmos Defenders	Fiery Squirrel	2018

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
UPDATE eSHOP Cube Life: Survival HD	Cypronia	2018
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
NEU Earthlock: Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
NEU Fallen Legion: Rise of Glory	NIS America	2018
Fe	EA Games	Frühjahr 2018
eSHOP Fear Effect Sedna	Sushee	Frühjahr 2018
Fire Emblem	Nintendo	2018
UPDATE eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	2018
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
Harvest Moon: Light of Hope	Rising Star Games	Frühjahr 2018
eSHOP Hollow Knight	Team Cherry	Frühjahr 2018
UPDATE eSHOP Ira	Ore Creative	2018
Kirby Star Allies	Nintendo	Frühjahr 2018
Mega Man 11	Capcom	2018
NEU eSHOP Mercenaries Saga Chronicles	Circle Entertainment	2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingd.	FDG Entertainment	2018
Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt
NEU eSHOP OPUS: Rocket of Whispers	Flyhigh Works	Nicht bekannt
eSHOP Penguin Wars	Dispatch Games	Frühjahr 2018
Penny-Punching Princess	NIS America	23. März 2018
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
Project Octopath Traveler	Square Enix	2018
UPDATE eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2018
UPDATE eSHOP Puzzlebox	Bplus	2018
Real Farm	Soedesco	2018
UPDATE Redout	Nicalis	2018
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Runbow	HeadUp Games	2018
UPDATE Runner 3	Choice Provisions	2018
UPDATE eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2018
Shantae: Half-Genie Hero Ultimate Edition	PQube	2018
eSHOP Shaq-Fu: A Legend Reborn	Saber Interactive	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei 5	Atlus	Nicht bekannt
Sky Force Reloaded	Infinite Dreams	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
eSHOP Sleep Tight	We Are Fuzzy	Frühjahr 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
UPDATE Steep	Ubisoft	2018
eSHOP Steredenn	Pixelnest Studio	Nicht bekannt
NEU Streetfighter 30th Anniversary Collection	Capcom	Mai 2018
Syberia 3	Microids	Frühjahr 2018
The Alliance Alive	Atlus	Frühjahr 2018
NEU Titan Quest	THQ Nordic	2018
eSHOP Townsmen	HandyGames	2018
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
Valkyria Chronicles 4	Sega	2018
Wolfenstein 2: The New Colossus	Bethesda	2018
NEU eSHOP Xeodrifter	Atooi	Nicht bekannt
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dezember 2017		
eSHOP Bomberman: Panic Bomber (VC)	Konami	07. Dezember 2017
eSHOP Salamander (VC)	Konami	07. Dezember 2017
NEU eSHOP Battle Lode Runner	Konami	14. Dezember 2017
NEU eSHOP Bomberman '93	Konami	14. Dezember 2017
NEU eSHOP Lords of Thunder	Konami	14. Dezember 2017
NEU Schlag den Star – Das Spiel	bitComposer Games	25. Dezember 2017
Weitere Ankündigungen		
UPDATE eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Gory Detail	2018

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dezember 2017		
NEU eSHOP Battleminerz	Wobbly Tooth	21. Dezember 2017
NEU eSHOP Blok Drop Chaos	RXMADIAX	14. Dezember 2017
NEU eSHOP Breakout Defense 2	nuGame	21. Dezember 2017
eSHOP Christmas Night Archery	Petite Games	07. Dezember 2017
eSHOP Japanese Rail Sim 3D Travel of Steam	Sonic Powered	07. Dezember 2017
S. 36 Mario Party: The Top 100	Nintendo	22. Dezember 2018
NEU eSHOP Mom Hid My Games!	Kemco	21. Dezember 2017
eSHOP Squareboy vs Bullies: Arena Edition	Ratalaika Games	07. Dezember 2017
NEU eSHOP The Legend of Dark Witch 3	Circle Entertainment	21. Dezember 2017
Januar 2018		
NEU eSHOP Pokémon Kristall	Nintendo	26. Januar 2018
Februar 2018		
Radiant Historia: Perfect Chronology	Deep Silver	16. Februar 2018
Weitere Ankündigungen		
UPDATE eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2018
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2018
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP Grinsia	Nicalis	2018
UPDATE Mighty No. 9	Comcept	2018
UPDATE eSHOP Minecraft: New Nintendo 3DS Ed.	Mojang	2018
UPDATE eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2018
UPDATE eSHOP Mixed Messages	Activision	2018
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
UPDATE Rise: Race the Future	VD-Dev	2018
UPDATE eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2018
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	Frühjahr 2018
UPDATE eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2018
UPDATE eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2018
Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	2018
UPDATE eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2018
NEU eSHOP The Alliance Alive	Sega	27. März 2018
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
UPDATE eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2018
UPDATE eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2018
UPDATE eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2018
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	Nicht bekannt

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
UPDATE The Legend of Zelda	Nintendo	2018

BAYONETTA 3 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Nicht bekannt

BAYONETTA 1 & 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 16. Februar 2018

STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLL. (SWITCH)

Hersteller: Capcom **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Mai 2018

THE ALLIANCE ALIVE (3DS)

Hersteller: Atlus **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 27. März 2018

DRAGON QUEST BUILDERS (SWITCH)

Hersteller: Square Enix **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 09. Februar 2018

YOOKA-LAYLEE

Jump & Run Playtonic will klassischen 3D-Jump&Runs mit *Yooka-Laylee* zu neuem alten Glanz verhelfen. Das Ergebnis? Ein echt gutes, aber nicht perfektes Hüpfabenteuer.

Nostalgie! Das Spiel mit den Kindheitserinnerungen der Fans kann oftmals schiefgehen (siehe *Mighty No. 9*), etwa wenn die Entwickler nicht verstehen, was das ursprüngliche Spiel so besonders machte. Dieses Problem hat die geistige *Banjo-Kazooie*-Fortsetzung *Yooka-Laylee* zum Glück nicht. Dabei wirkt abgesehen davon, dass man die bekannten Figuren aus Lizengründen nicht nutzen kann, so ziemlich jedes Element wie den ersten beiden Teilen der Reihe entnommen. Wegen einiger seltsamer Designentscheidungen erreicht *Yooka-Laylee* zwar nicht ganz den Rang der 64-Bit-Klassiker, ist aber dennoch wesentlich mehr als bloß ein Abklatsch.

Große, böse Biene

Die Handlung dient, wie so oft in Jump & Runs, hauptsächlich als Gerüst für das Gameplay: In der kunterbunten Welt des Spiels fristen Chamäleon Yooka und Fledermaus Laylee friedlich ihre Tage, als auf einmal alle Bücher der Welt in den Himmel zu verschwinden beginnen. Dahinter stecken der bösartige Capital B und sein Lakai Dr. Quack, die es auf ein ganz besonderes goldenes Buch abgesehen haben. Der Plan geht schief, die Seiten des goldenen Buches werden über die ganze Welt verteilt. Yooka und Laylee müssen sich aufmachen, die Blätter wieder einzusammeln und das Treiben der Fieslinge zu beenden. Bei dieser Prämisse bleibt's über

Wolke lässt Wasser – eigentlich ist die Dialogqualität des Spiels mäßig und der Humor infantil. Allerdings gehörten diese Dad-Joke-Niveau-Witze schon bei Rare dazu!

Was in *Banjo-Kazooie* die liebenswerten Jinjos waren, sind nun diese bunten Geister – fünf pro Level sind zu finden, damit man als Belohnung ein Pagie erhält.

weite Strecken. Erst ganz am Ende werden größere Ereignisse angedeutet, die hinter der ganzen Geschichte stecken. Weitere Informationen dazu werden jedoch relativ plump für einen anscheinend angedachten zweiten Teil zurückgehalten – was angesichts der Tatsache, dass sich die Spannung in Grenzen hält, aber nicht weiter schlimm ist. Statt von der Story lebt das Spiel ohnehin von der wirklich gelungenen und putzigen Atmosphäre und den zahlreichen durchgeknallten Figuren. Eine Hosen tragende Schlange mit überbordendem Selbstbewusstsein, ein Ritter-Schwein mit einer Vorliebe für Süßigkeiten und ein depressiver Einkaufswagen sind da noch die konservativeren Gestalten, denen wir begegnen. So kennt und mag man das aus N64-Tagen! Ebenso unverändert zu anno dazumal zeigt sich der Humor des Spiels: Auf Deutsch wie auf Englisch – und im Original natürlich noch wesentlich passender – lassen die Schreiber keine Gelegenheit aus, mit Facepalm-würdigen Wortspielen und schlüpfrigen Anspielungen um sich zu werfen und auch Rülps- oder Pupswitze sind an der Tagesordnung. Eigentlich billig, doch die Entwickler wissen genau, was sie da tun, und zelebrieren ihre Flachwitze dermaßen, dass man sich selbst beim schlechtesten Witz nur selten ein Grinsen verkneifen kann.

Damals wie heute

Auch die Grafik lässt an alte Zeiten denken. Natürlich wesentlich opulenter und hübscher als in N64-Tagen ist das Design ungemein stark an den Quasivorgänger mit Bär und Vogel angelehnt. Der bunte Stil ist zwar technisch nicht anspruchsvoll, passt aber perfekt zum Abenteuer. Dem gegenüber stehen jedoch teilweise starke Ruckler, die im falschen Moment sogar einen unverschuldeten Bildschirmtod zur Folge haben können. Zudem ist das Spiel nicht frei von Bugs: Ein, zwei Mal rutschten wir durch Objekte, einmal wurde eine Missionsaufgabe nicht richtig geladen und manchmal kam es zu anderen kleinen technischen Ungereimtheiten. Nix zu beanstanden gibt es bezüglich der Musik: Die Rare-Urgesteine Grant Kirkhope und David Wise sind wieder mit an Bord und erschufen gemeinsam mit *Kameo: Elements of Power*-Komponist Steve Burke absolut perfekt passende Stücke, die genau den Geist der *Banjo*-Spiele einfangen. Man merkt: Bei der Präsentation haben die Macher ihr Vorhaben, den Geist der alten Spiele wieder zum Leben zu erwecken, fast perfekt umgesetzt. Wie gut das bei jungen Spielern ankommt, bleibt abzuwarten – alte Genrehasen jedoch dürften vollends zufrieden sein.

Sammeln, bis die Echse kommt

Auch bezüglich des Gameplays erlebt man ein Déjà-vu nach dem anderen. Von einer großen, in mehrere Abschnitte unterteilten Hub World aus brechen wir in insgesamt fünf Welten auf, die es zu erkunden gilt. Unsere primäre Aufgabe: sammeln! Und zwar neben 25 goldenen Seiten pro Welt, den Pagies, zusätzlich 200 Federn, fünf versteckte Geister, ein Lebens- und ein Ausdauer-Upgrade, spezielle Münzen, mit denen wir Minispiele freischalten, und noch mehr. Zusätzlich erwarten uns in manchen Levels weitere spezifische Collectables

In jedem Level wartet Dr. Puzz (Bild rechts) auf uns, bereit, uns in eine besondere Form zu verwandeln, sobald wir ein verstecktes Molekül gefunden und vorbeigebracht haben. Als Helikopter (oder besser gesagt „Layleekopter") knattern wir frei durch die Lüfte.

Die Bosse sind etwas unspektakulär gestaltet. Weder stellen sie eine große Herausforderung dar noch überraschen sie durch tolle spielerische Ideen. Etwas schade drum!

Bei satten 25 versteckten goldenen Pagies pro Level erwarten uns zig Aufgaben verschiedenster Art, etwa kurze Flatter-Parcours durch fröhlich äugende Ringe.

In jedem Level sowie in seiner Spielhalle wartet Dino Rextro (Bild rechts) auf uns und lässt uns an Arcade-Automaten in Minispielen unser Geschick unter Beweis stellen. Einige davon machen richtig Spaß, andere sind entweder zu simpel oder nerven regelrecht.

und auch die Oberwelt selbst ist vollgestopft mit allerlei Kram zum Aufsammeln. So weit, so gut und bekannt. Allerdings haben es die Entwickler fast ein bisschen zu gut gemeint mit der Größe der fünf thematisch abwechslungsreichen Welten, die uns unter anderem in einen Dschungel, eine Eiswüste und in ein überlebensgroßes Casino führen. Auch nach längerer Spielzeit fällt es durch zahlreiche Verzweigungen, separate Extragebiete und unerwartete Verknüpfungen schwer, stets den Überblick zu behalten. Immerhin, mit jedem Level, den man absolviert, steigert sich die Qualität, sodass dieser Umstand am Ende nicht mehr allzu sehr ins Gewicht fällt. Trotzdem hätten wir uns statt der riesigen und vergleichsweise wenigen Welten etwas kleinere, dafür aber mehr Levels gewünscht. Richtig unnötig ist zudem die Idee, jede Welt in zwei Phasen öffnen zu müssen: Mit den dafür benötigten Pagies schaltet man zunächst nur eine abgespeckte Variante frei, erst durch einen weiteren Pagie-Einsatz gibt es die volle Levelladung – nach Auskunft der Entwickler, damit Spieler, die keine große Lust auf das Sammeln haben und einfach nur zum Boss kommen wollen, es leichter haben. Allerdings baut *Yooka-Laylee* dermaßen auf dem Sammel-und-Erkundungsgameplay auf, dass es unsinnig ist, zu erwarten, jemand würde es aus anderen Gründen spielen; um die Tür zum letzten Boss zu öffnen, ist zudem eine so große Menge an Pagies notwendig, dass das Erweitern der Welten ohnehin zur Pflicht wird.

So viel zu tun!

Allerdings gibt es, egal ob man sich in den Welten zurechtfindet oder nicht, viel zu tun. Die Suche nach den Pagies erfordert machmal einfach nur, dass wir die Augen offen halten, meistens aber, dass wir unterschiedlichste Aufgaben erledigen. Da gilt es etwa, unter Zeitdruck Parcours zu absolvieren, Umgebungsrätsel zu lösen, NPCs auf der Suche nach versteckten Objekten zu helfen, knifflige Sprungabschnitte zu meistern und noch viel, viel mehr. Die schiere Menge an verschiedenen Aufgaben und deren Varianz ist beachtlich – dass nicht alle auf demselben Niveau sind, ist angesichts dessen verschmerzbar. So machen die im Vorfeld groß beworbenen Lorenfahrten schlicht und ergreifend kaum Spaß und werden in den letzten beiden Levels ganz schön schwer. Generell nerven die anscheinend willkürlich gesetzten Schwierigkeitsgradspitzen, die einen in dem ansonsten ziemlich einfachen Abenteuer regelmäßig an den Rand des Wahnsinns treiben. Nicht falsch verstehen – gegen spielerischen Anspruch haben wir gar nichts einzuwenden. In diesen zum Glück seltenen Fällen wird der Schwierigkeitsgrad aber einfach nur durch eine unfaire und somit nicht unterhaltsame Gestaltung nach oben geschraubt. Auch die Bosse des Spiels stellen kein Highlight dar: Einer pro Level plus der finale Endgegner erwarten uns, und obwohl diese Kämpfe allesamt tadellos funktionieren, waren wir angesichts ihrer formelhaften Gestaltung etwas gelangweilt. Sehr gut umgesetzt wurden dafür Yoo-

Der namensgebende Shovel Knight aus dem beliebten Indie-Jump&Run wartet als NPC auf uns. Ein sehr nettes Easteregg!

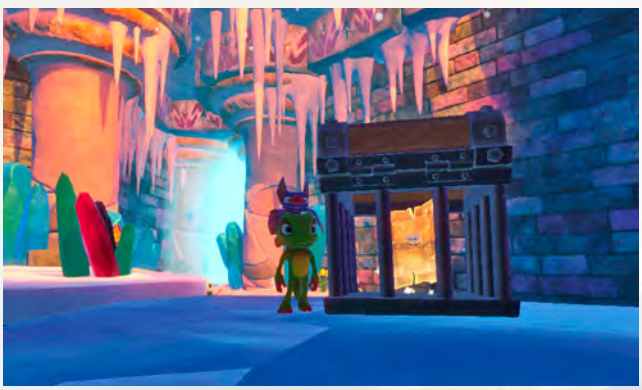
Die fünf riesigen Levels kommen reichlich verwinkelt daher. Kleinere, dafür mehr Levels hätten wir deutlich besser gefunden.

kas und Laylees Verwandlungsfähigkeiten. In jedem Level wartet die leicht verunstaltete Tintenfischdame Dr. Puzz auf uns und transformiert uns auf Wunsch in jeweils eine besondere Form, was für einige der Aufgaben in der Welt unabdingbar ist. So nehmen wir in der ersten Welt etwa die Form einer Blume an und können fortan Fauna-Genossen und -Genossinnen bestäuben und im Casino-Abschnitt düsen wir als Minihelikopter rasant durch die Luft. Aber auch in ihrer Ursprungsform haben Yooka und Laylee einiges auf dem Kasten: Bei Schlange Trowzer können wir im Austausch für Federn allerlei für das Vorankommen benötigte Moves erstehen, dank derer wir nach und nach zum Beispiel lernen, einen Rückwärtssalto und eine Stampfattacke auszuführen, unter Wasser zu laufen, kurzzeitig unverwundbar zu sein oder durch die Luft zu flattern. Einen der wichtigsten Moves hat man jedoch leider in den Sand gesetzt: Die Rolle, dank der wir uns schneller durch die Levels bewegen, steuert sich zu unpräzise, sobald es um enge Passagen geht. Das nervt gerade in Verbindung mit der zweifelhaft sinnvollen und fürs Herumrollen benötigten Ausdauerleiste gelegentlich. Diese sich nach einiger Zeit automatisch wieder füllende Anzeige wurde eingeführt, um das Sammeln von Verbrauchsitems, wie es früher Usus war, einzudämmen. Stattdessen nimmt sie aber zu häufig einfach nur das Tempo aus dem Abenteuer, da man warten muss, bis wieder genug Ausdauer vorhanden ist. Auch die Tatsache, dass man unabwendbar bis nach unten rutscht, sobald man eine nicht begehbare Rampe berührt, ist eine seltsame und auf Dauer nervende Designentscheidung. Früher hätte man solche spielerischen Makel einfach geschluckt; Spielern Steine in den Weg zu werfen, ist aber kein Retro-, sondern ein schlechtes Spielelement.

Die Rückkehr eines Genres

Allerdings halten sich diese Makel zum Glück in Grenzen, sodass das Spiel nur geringfügig darunter leidet. Ansonsten macht *Yooka-Laylee* durch die abwechslungsreiche Gestaltung und die lockere Atmosphäre fast durchgehend Laune. Das gilt jedoch nur für Solisten. Wegen des ebenfalls enthaltenen Mehrspielermodus muss niemand unbedingt zugreifen, denn der beschränkt sich auf eine Handvoll der Minigames, die man auch aus dem Hauptspiel kennt und unterhält nicht lange. Jetzt bleibt bloß zu hoffen, dass nicht nur N64-Veteranen, sondern auch junge Spielernaturen dem Titel eine Chance geben. Denn wenn er auch definitiv nicht perfekt ist, zeigt er doch auf beeindruckende Art und Weise, wie viel Leben noch im schon oft totgeglaubten 3D-Jump&Run-Genre steckt. Es wird spannend sein, zu sehen, was die *Yooka-Laylee*-Macher nach ihrem gelungenen Einstandsprojekt als Nächstes aus der Nostalgiekiste zaubern.

Lukas Schmid



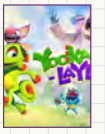
Am Pagie hängt, zum Pagie drängt doch alles – so gut wie immer gilt es jedoch, eine Aufgabe zu lösen, um an das wertvolle güldene Altpapier zu gelangen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Sehr unterhaltsamer Hüpfausflug mit einem echt sympathischen Heldenduo“

Mit den bis heute heiß geliebten Spielen aus dem Hause Rare, speziell den beiden *Banjo*-Teilen, verbinde ich einige meiner schönsten Videospiele-Erinnerungen. *Yooka-Laylee* gelingt es ungemein kompetent, an das, was diese Abenteuer ausgemacht hat, anzuschließen. Also diese ganz eigene Atmosphäre, das spaßige Gameplay, natürlich den wirklich genialen Soundtrack und diese unbeschwerte, sich selbst nicht zu ernst nehmende Art. Allerdings, so verzaubert wie die Spiele früher hat mich der Titel dennoch nicht; liegt bestimmt auch am Alter, aber auch an manchen seltsamen, ungeschickten Designentscheidungen wie den zu großen Levels und der teils ungenauen Steuerung. Wenn man darüber hinwegsehen kann, ist es trotz allem aber ein schönes Ding!

Yooka-Laylee



Termin: 14. Dezember 2017
Hersteller: Team 17
Entwickler: Playtonic
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Gut passender, bunter Stil; gelegentliche Bugs und häufige Ruckler trüben das Gesamtbild etwas. Auf der Nintendo Switch läuft's zudem einen Zacken weniger rund als auf den Konsolen der Konkurrenz-Hersteller.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die geniale Musikuntermalung bezaubert wie zu N64-Zeiten, die Soundeffekte sind albern und stimmig.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro-Controller, HD Rumble
Prinzipiell gute Steuerung, die in manchem Momenten (etwa beim Rollen) jedoch schlecht umgesetzt wurde.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Ein wirklich unterhaltsamer, abwechslungsreicher Hüpfspaß. Damit, dass er in vielen Aspekten bewusst altmodisch ist, muss man sich allerdings arrangieren.

MEHRSPIELER 4
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Ein paar belanglose kompetitive Minispiele sowie eine minimale Koop-Funktion (Objekte via Cursor festhalten) hauen wahrscheinlich niemanden vom Hocker.

PRO / CONTRA
- ++ Abwechslung pur!
- \+ Viele versteckte Geheimnisse
- \+ Sympathisches Heldenduo
- \+ Charmante, durchgeknallte Charaktere
- \+ Prinzipiell präzise Steuerung …
- − Unnötiges Level-Expandieren
- − Starke Ruckler und einige Bugs
- − Zu große, dafür zu wenige Levels
- −− Zahlreiche vermeidbare Designmacken

WERTUNG/FAZIT

78

„Keine Punktlandung, aber ein wirklich sehr unterhaltsamer N64-Nostalgietrip. Passt!“

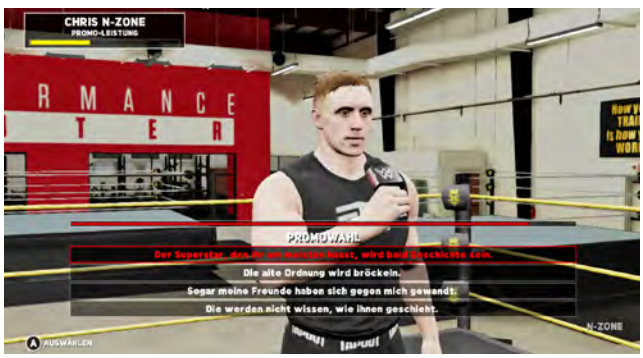
WWE 2K18

Sportspiel Der erste Ausflug der Wrestling-Reihe auf die Switch glänzt mit großem Umfang, ist technisch aber leider eine Frechheit und teilweise sogar unspielbar.

Mit der Switch bekommt eine Nintendo-Konsole endlich wieder vernünftigen Third-Party-Support. Die *FIFA*-Reihe von Electronic Arts ist nicht mehr auf dem technischen Stand von 2004, Bethesda versorgt uns mit Shootern wie *Doom* oder *Wolfenstein 2: The New Colossus* und 2K Games brachte unlängst eine richtig gute Umsetzung der Basketball-Simulation *NBA 2K18* auf Big Ns Schmuckstück. Nun wagt sich auch die Wrestling-Reihe des letztgenannten Publishers in den Switch-Ring. Eigentlich ein Grund zur Freude, doch die Umsetzung des Prügelspiels ist so miserabel, dass man sich in dunkelste Wii- oder Wii-U-Zeiten zurückversetzt fühlt. *WWE 2K18* hätte in diesem Zustand nie veröffentlicht werden dürfen.

Umfangreich und hübsch

Doch kommen wir erst mal zu den positiven Aspekten des Spiels. Auf dem Papier sieht *WWE 2K18* nämlich richtig gut aus. Spielermodelle und Arenen wurden gut auf die Switch portiert. Die Texturen sind nicht immer so scharf wie auf den anderen Konsolen und dem PC und teilweise nervt ausgeprägtes Kantenflimmern. Ansonsten sieht der Titel echt schick aus. Auch inhaltlich wurden keine großen Einschnitte vorgenommen. Bis auf das Feature, dass acht Leute gleichzeitig im Ring kämpfen können, wurde nichts für die Switch-Version gestrichen. Zocker der Nintendo-Konsole müssen eben mit maximal sechs Wrestlern im Ring vorliebnehmen. Ansonsten dürft ihr neben Exhibition-Matches in allen möglichen Formen auch selbst Regeln und Matches erstellen, im Universum-Modus die WWE ganz nach euren Wünschen gestalten, indem ihr Rivalitäten, Roster-Aufteilung, Wochen-Shows sowie den PPV-Kalender selbst bestimmt. Oder ihr erstellt im Mein-Spieler-Modus selbst einen Ringkämpfer und macht ihn in einer Story mit mehreren abweichenden Pfaden über das Performance Center und NXT zum Champion bei Wrestlemania. Die Steuerung des Ringgeschehens ist für Neueinsteiger ein wenig gewöhnungsbedürftig, da fast alle Tasten doppelt belegt sind und das Zeitfenster zum Kontern ein wenig eng ist. Mit ein bisschen Eingewöhnung seid ihr jedoch in der Lage, Fünf-Sterne-Matches abzuliefern. Nun, zu-



Im Karrieremodus arbeitet ihr euch vom Performance Center bis zum Wrestlemania-Main-Event. Zudem müsst ihr Promos halten.

Mit dem neuen Trage-System könnt ihr Gegner herumschleppen und gegen bestimmte Gegenstände in und um den Ring werfen.

Im Royal Rumble friert andauernd das Bild für mehrere Sekunden ein. Spaß kommt so nicht auf.

mindest in der Theorie. Leider ist *WWE 2K18* auf der Switch nahezu unspielbar.

Unzumutbares Gameplay

Die Performance des Wrestlingspiels ist wirklich unter aller Sau! Nicht einmal normale One-on-One-Matches laufen ruckelfrei mit 30 Frames in der Sekunde. Das Geschehen ist viel langsamer als bei den anderen Versionen des Spiels, aber es ist noch spielbar. Je mehr Leute im Ring sind, desto mehr mutiert der Titel zu einem Standbild-Simulator. Triple Threats gehen noch halbwegs, doch bereits ab vier Wrestlern im Ring spielt man in Superzeitlupe. Aktionen gehen ins Leere und das Kontern ist quasi unmöglich. So sind normale Tag-Team-Matches schon eine absolute Zumutung. Solltet ihr wahnwitzig genug sein, ein Six-Men-Match auszuwählen, könnt ihr während des Ausführens einer Aktion in Ruhe aufs Klo gehen oder euren Wocheneinkauf erledigen. In der Elimination Chamber kommt man nicht mal auf eine zweistellige Framerate. Der Royal Rumble hingegen läuft überraschenderweise flüssiger, doch andauernd friert das Bild für mehrere Sekunden einfach ein. *WWE 2K18* ist in beiden Fällen unspielbar. Selbst die Entrances der WWE-Superstars wurden in sämtlichen Matches versaut. Hier ist das bereits angesprochene Kantenflimmern besonders auffällig und vor allem verlaufen die Einmärsche der Kämpfer komplett asynchron und eben in Zeitlupe. Superstars, wie Finn Bálor zum Beispiel, die sich beim Entrance zu ihrer Musik bewegen, wirken so absolut lächerlich. Zudem hat der Sound oftmals arge Probleme. Die Kommentatoren hören sich blechern und verzerrt an. Selbst wenn das Gameplay mal halbwegs flüssig läuft, stolpert man immer wieder über allerhand nervige Bugs und Glitches. So verheddern sich Wrestler in den Seilen oder laufen durch die Ringtreppe. Auf unsere Nachfrage bei 2K, warum die Switch-Version in diesem Zustand veröffentlicht wurde, teilte man uns nur mit, dass bereits an einem Patch gearbeitet werde. Unserer Meinung nach wird dieser das Spiel aber auch nicht mehr retten können. ■ **Christian Dörre**

Matches in der Elimination Chamber gleichen einer Dia-Show und sind somit quasi unspielbar.

MEINUNG
Christian Dörre

„Mein Fan-Herz blutet. *WWE 2K18* ist auf der Switch eine technische Katastrophe!“

Ich bin großer Wrestling-Fan und versenke jedes Jahr unzählige Stunden in das aktuelle WWE-Game, obwohl die Spiele immer zahlreiche kleine oder große Mängel haben. Der Switch-Version kann ich außer dem Umfang (weshalb auch eine SD-Karte zum Zocken benötigt wird) aber nichts Positives abgewinnen. *WWE 2K18* ist auf der Nintendo-Konsole katastrophal und teilweise wirklich unspielbar. Klar, die anderen Versionen ruckeln auch schon mal ein wenig und auch einige Bugs gibt es dort zu bemängeln, doch auf der Switch spielt man entweder in Super-Zeitlupe oder gleich im Dia-Modus, weil die Performance unter aller Sau ist. Dieses Spiel hätte so niemals veröffentlicht werden dürfen und ist bis dato das am schlechtesten umgesetzte Switch-Spiel.

WWE2K18

Termin: 06. Dezember 2017
Hersteller: 2K Games
Entwickler: Yuke's, Visual Concepts
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 4
Gut aussehende Spielermodelle, aber aufgrund miserabler Performance mitunter unspielbar. Zudem starkes Kantenflimmern bei den Entrances.

SOUND 5
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Guter Soundtrack, Kommentatoren wiederholen sich schnell, teils verzerrter, blecherner Sound.

STEUERUNG 4
Unterstützt: Pro Controller
Doppelt belegt und daher gewöhnungsbedürftig. Dank der schlechten Performance zudem ungenau.

EINZELSPIELER 3
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Universum- sowie der Mein-Spieler-Karrieremodus würden euch lange Zeit beschäftigen, doch ewige Ladezeiten und die Technik versauen den Spaß.

MEHRSPIELER 3
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Der Road-to-Glory-Modus und weitere Online-Wettbewerbe sowie lokale Mehrspieler-Turniere klingen auf dem Papier gut, aber wer will seinen Freunden das ruckelige Desaster zumuten?

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr umfangreich
- ✚ Riesige Kämpferauswahl
- ✚ (Fast) alle Features der anderen Versionen
- ➖ Kantenflimmern
- ➖ Verzerrter Sound
- ➖ Ungenaue Steuerung
- ➖ Lächerlich asynchrone Entrances
- ➖ Viele Bugs und Glitches
- ➖ Performance aus der Hölle, die *WWE 2K18* auf der Switch oftmals zur Tortur macht.

WERTUNG/FAZIT

33

„Ein technisches Armutszeugnis, an dem nicht mal die größten Fans Freude haben.“

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Action Nicht noch ein *Lego*-Spiel! Oh doch! Kämpft mit den Avengers und den Guardians of the Galaxy gegen den bösen, zeitreisenden Kang.

Wir alle lieben doch Lego, oder nicht? Da ist es kein Wunder, dass *Lego*-Spiele à la *Lego City Undercover, Lego Der Herr der Ringe* und so weiter eine große Masse erreichen. Jetzt hat Traveller's Tales am 14. November 2017 für PC, PS4 sowie Xbox One und am 01. Dezember 2017 für die Nintendo Switch erneut ein Spiel mit den witzigen, gelben Figürchen veröffentlicht. Aber *Lego Marvel Super Heroes 2* hat dieselben Probleme wie sein Vorgänger und all die anderen unzähligen *Lego*-Spiele zuvor: Es ist schlichtweg zu leicht gestrickt.

Die große Liebe zum Detail

Die Entwickler selbst sind offensichtlich treue Marvel-Fans. Über 200 Charaktere sind diesmal spielbar, auch weniger bekannte Akteure wie White Tiger oder Black Bolt. Dabei ist der typische Marvel-Witz immer präsent und es gibt auch öfter etwas zum Schmunzeln. Das gilt leider nicht für die Ladezeiten, die sind nämlich ellenlang und genauso öde – wie auch die Zwischensequenzen, die ewig dauern und die ihr beim ersten Spieldurchlauf nicht überspringen könnt. Schade.

Aber die Cutscenes bieten immerhin Futter für die Story hinter *Lego Marvel Super Heroes 2*! Kang der Eroberer steht an vorderster Front der Bösewichte und vereint verschiedene Marvel-Welten miteinander: Wakanda, Nueva York, Asgard, Hala, Lumeria und noch viele mehr. Sein Ziel ist es, die Grenzen zwischen den Welten aufzulösen und so seine Stadt Chronopolis zu erschaffen, um über sie zu herrschen. Natürlich sind alle Marvel-Helden zur Stelle und tun ihr Bestes, um Kang aufzuhalten. Durch die Verschmelzung der Welten sind auch Charaktere anderer Zeitachsen und Parallelwelten wie Spider-Man 2099, Captain America aus dem Wilden Westen,

Die putzig animierten Zwischensequenzen bringen die Story voran und sorgen regelmäßig für witzige Szenen mit einer Vielzahl an Marvel-Helden.

Häufig treffen wir auf Hindernisse, die nur von bestimmten Charakteren bewältigt werden können. Beispielsweise repariert der technikaffine Iron Man Maschinen.

Jede Marvel-Figur bringt ihre eigenen Fähigkeiten und Attacken mit – das sorgt häufig für ein ordentliches Effektgewitter.

Baby Groot, Spider-Woman oder Captain Avalon spielbar.

Never change a running system!

Altbewährt ist nicht immer automatisch gut. Das zeigt sich in *Lego Marvel Super Heroes 2* vor allem beim Gameplay, denn das hat sich in den *Lego*-Spielen seit Langem nicht mehr geändert. In der Kampagne, deren 20 Level ihr in etwa 12 bis 14 Stunden durchgespielt habt, bestreitet ihr Missionen nach Schema F: Ihr startet mit einer Gruppe von meist drei vorausgewählten Helden bei der Basis. Durch Chronopolis gelangt ihr entweder zu Fuß, per Auto oder fliegend zu eurer Mission, die anderen Charaktere sind dann plötzlich wie von Zauberhand bei euch. Anschließend müsst ihr euch meist einen Weg, gespickt mit Rätseln und viel Krimskrams durch den Level bahnen, bis ihr zu einem Boss gelangt. Zwar ist dieses Schema recht einfach und überschaubar, aber langweilig wird es nicht, da die Levels hübsch und liebevoll designt, die Rätsel abwechslungsreich und die Dialoge herrlich witzig sind.

Was alle *Lego*-Spiele noch besser macht, ist der Koop-Modus. Den gibt's zwar immer noch nicht (!) online, sondern nur lokal, aber so könnt ihr wenigstens mit einem Freund zusammen Chronopolis unsicher machen. Das macht mehr Laune und ihr könnt schneller Sachen kaputt hauen. Yay! Anspruchsvoll ist das Ganze aber weder allein noch im Koop-Modus, so wie wir es eben von *Lego*-Spielen kennen.

Sammelwahn!

Wenn ihr die Kampagne beendet habt, dürft ihr in die jeweiligen Levels zurückkehren und alle übrigen Rätsel lösen. Dazu könnt ihr, und das ist ganz neu, sogar euren eigenen Charakter erstellen! Geht dazu in der Avengers Mansion in den Charakterbearbeitungsraum oder wählt ihn im Menü einfach aus. Dort entscheidet ihr über Aussehen, Fähigkeiten und Waffen.

Außerdem gibt es wieder einiges in den Stages zu finden oder auch spezielle Rätsel zu lösen, für die ihr bestimmte Figuren braucht. So erhaltet ihr weitere goldene Steine, Charakterkarten und vielleicht auch eingeschlossene Stan Lees. Die Welt bietet also nach dem Hauptspiel immer noch reichlich Erkundungsmöglichkeiten und einen unheimlich hohen Wiederspielwert.

Kinderspiel!

Klar: *LMSH2* macht richtig Laune, für alle Fans des Marvel-Universums ist das *Lego*-Game zudem ein reicher Schatz an Witzen, Anspielungen und geliebten Figuren. Wenn da nur nicht das Gameplay wäre, das einem manchmal die Füße einschlafen lässt. Spielbar ist *LMSH2* nämlich auch mit nur einer Hand am Gamepad, sprich: alles andere als anspruchsvoll. Aber wir wollen mal nicht so sein, das Spiel ist ja unter anderem für Kinder ausgelegt und für solche ist der Schwierigkeitsgrad recht angenehm. Davon abgesehen hat *LMwSH2* eine coole und lustige Story, tolle Dialogmomente und einen Haufen spaßiger Charaktere. Wer aber eine Neuerfindung des (*Lego*-)Rades erwartet, wird vermutlich enttäuscht sein.

Paula Sprödefeld

Im lokalen Splitscreen-Modus tritt einer eurer Freunde dem Superhelden-Team bei – sowohl spaßige als auch chaotische Momente sind dabei vorprogrammiert.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Lego-Standard mit guter Story!"

Vorneweg gesagt: Ich mag die *Lego*-Spiele sehr gern! Aber zu leicht fand ich sie schon immer. Klar ist das Konzept unter anderem für Kinder ausgelegt, aber ist es denn so schwer, vielleicht über verschiedene Schwierigkeitsgrade nachzudenken? Aktuell liegt der nämlich bei „Kleinkind, 3–5 Jahre". Das ist zwar etwas harsch ausgedrückt, entspricht aber größtenteils den Tatsachen. Über die Rätsel muss nicht lange nachgedacht werden, die Wege sind vorgegeben, allgemein verrät das Spiel uns die Lösungen direkt. Trotzdem überzeugen in *LMSH2* die Charaktere, die lustigen Dialoge, der Humor und vor allem das Zerstören von allem, was nicht niet- und nagelfest ist. Das Sammlerherz geht auch auf, wenn man sieht, wie viele Objekte es zu finden gibt. Alles in allem mal wieder ein solides, aber nicht wirklich überraschendes *Lego*-Spiel.

Lego Marvel Super Heroes 2

Termin: 01. Dezember 2017
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: Traveller's Tales
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Die übliche *Lego*-Kost: Blockig, farbenfroh und richtig süß animiert. Hin und wieder kommen kleinere Framerate-Einbrüche vor.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Gute deutsche Sprecher treffen auf einen passenden, wenngleich nicht herausragenden Soundtrack.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Fahrzeugsteuerung ist mitunter gewöhnungsbedürftig, aber insgesamt geht die Steuerung in Ordnung.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Egal ob alleine oder gemeinsam, auch dieses *Lego*-Videospiel ist sehr einfach geraten. Super für Kids, weniger gut für erprobte Zocker.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: – **Spieler offline:** 1–2
Wie alle anderen *Lego*-Spiele macht auch der zweite Marvel-Helden-Ausflug vor allem gemeinsam mit einem Freund oder Familienmitglied am meisten Spaß.

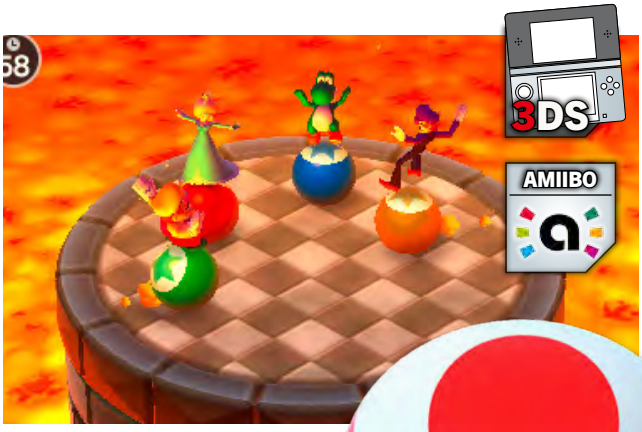
PRO / CONTRA
- Eigene Charaktere erstellbar
- Bosskämpfe sind abwechslungsreich
- Spaßiger Koop-Modus
- Hoher Wiederspielwert
- Viele verschiedene Schauplätze
- Extrem viele Charaktere, zahlreiche davon sind neu
- Wenig anspruchsvoll
- Vehikelsteuerung gewöhnungsbedürftig
- Immer noch kein Online-Koop
- Sehr lange Zwischensequenzen und Ladezeiten

WERTUNG/FAZIT

80

„Eines der besseren *Lego*-Spiele, das vor allem Marvel-Fans entzücken wird."

Im Modus „Minispiel-Match“ spielt ihr im Grunde eine gut abgespeckte Variante von *Mario Party: Star Rush* inklusive der neuen Spielbretter aus Feldern.



Minispiele aller zehn Heimkonsolen-*Mario Party*-Spiele erwarten euch.

MARIO PARTY THE TOP 100

Geschicklichkeit Wer braucht schon ein großes Tamtam und viele Features, wenn man einfach nur Minispiele haben kann; und davon gleich noch ganze 100 an der Zahl? Eben! Was das taugt, zeigt euch unser Test.

Obwohl mit mittlerweile rund 19 Jahren nicht die älteste Nintendo-Serie, hat *Mario Party* doch schon sehr viele Ableger auf fast allen Nintendo-Konsolen in diesem Zeitraum hervorgebracht – manche mehr, manche weniger gut. Und weil es deswegen auch eine riesige Auswahl an Minispielen gibt (ebenfalls mal mehr, mal weniger gut), kommt Big N jetzt mit *Mario Party: The Top 100* um die Ecke, das die (aus Nintendos Sicht) besten 100 Minispiele der Serie enthält. Aber Achtung: Vertreten sind nur Spiele aus Teil 1 bis 10 von N64, Gamecube, Wii und Wii U. Die Handheld-Ableger sucht ihr leider vergebens. Aber trotzdem gibt's ja immer noch genug Minispiele. Oder?

Mehr als nur Minispiele

Wer befürchtet, einfach nur stumpf Minispiel auf Minispiel spielen zu müssen, liegt glücklicherweise falsch. Trotz des Fokus auf ebendiese Minispiele bietet *Mario Party: The Top 100* verschiedene Modi, wie ihr sie aus anderen Serien-Ablegern auch gewohnt seid. Neben dem Modus „100 Minispiele“, bei dem ihr eben einfach nur die freie Wahl habt und drauflos spielt, ist da beispielsweise der Modus „Minispiel-Inseln“, der quasi die Kampagne des Spiels darstellt. Hier schlagt ihr euch durch insgesamt vier Welten voller Minispiele, die auf jedem Feld des großen 2D-Mario-artigen Spielfelds genauso von vornherein festgelegt sind wie der Schwierigkeitsgrad eurer Gegner und/oder Team-Partner. Belohnt werdet ihr mit Sternen und Münzen (Letztere ergeben zu hundert immer ein extra Leben), außerdem schaltet ihr durch Abschließen der Welten neue Minispiel-Pakete frei. Von den 100 angepriesenen Spielen habt ihr zu Spielbeginn nämlich nur Zugriff auf 55. Die Pakete sind zum Beispiel aufgeteilt nach Konsole (N64, Gamecube, Wii & Wii U), Tempo, Sport, Wald und so weiter. Beim Modus „Minispiel-Match“

Gewohnte *Mario Party*-Kost: Je nach Minispiel sind unterschiedliche Fähigkeiten gefragt. Mal heißt es nachdenken, mal schnell sein, mal geschickt sein und so weiter.

Der Modus „Minispiel-Inseln“ stellt quasi den Story-Modus des Spiels dar. Schließt ihr hier Welten erfolgreich ab, werdet ihr mit neuen Minispiel-Paketen belohnt.

Im Modus „100 Minispiele“ habt ihr die freie Auswahl aus den insgesamt (wie überraschend) 100 Minispielen.

Ein nettes Gimmick für Retro-Freunde ist die Ansicht, in der ihr Infos zu den *Mario Party*-Spielen und -Figuren bekommt.

spielt ihr – typisch *Mario Party* – auf einem Spielbrett aus quadratischen Feldern, sammelt Münzen und Items, absolviert Minispiele und am wichtigsten: investiert euer hart verdientes Geld in Sterne. Im Grunde handelt es sich hierbei also um den klassischen *Mario Party*-Hauptmodus in etwas vereinfachter Form mit weniger Möglichkeiten als üblich sowie der gleichen Bewegungsfreiheit und dem gleichen Zug-Prinzip wie in *Mario Party: Star Rush* für 3DS. Anders als sonst üblich habt ihr hier einen nicht unerheblichen Einfluss auf die Auswahl der gelegentlichen Minispiele, die per Glücksrad entschieden werden. Welche Levels dabei zur Auswahl stehen, sucht ihr zusammen mit euren Mitstreitern aus.

Im Turnier-Modus bestreitet ihr entweder drei oder fünf Minispiele am Stück; Gewinner ist, wer am meisten Siege für sich verbuchen kann. Im Dekathlon-Modus wiederum absolviert ihr entweder fünf oder zehn Minispiele am Stück. Dabei bekommt ihr pro Spielchen maximal 1.000 Punkte, je nach Leistung. Am Ende ergibt sich eine Gesamtsumme und je nach Leistung ein neuer Gesamt-Rekord.

Lokale Mehrspieler-Matches stehen ebenso zur Verfügung, die zur Freude des Geldbeutels auch via Download-Spiel funktionieren; dann müsst ihr nur mit etwas Wartezeit vor jedem Spiel leben können. Im Multiplayer könnt ihr euch zwischen der freien Wahl der Minispiele sowie den Modi Minispiel-Match, Turnier und Dekathlon entscheiden. Im Gegensatz zum Singleplayer bietet der Mehrspieler-Modus längerfristigen Anreiz und Motivation. Grundsätzlich hinkt *Mario Party* im Multiplayer auf Handheld-Konsolen aber den Heimkonsolen-Varianten hinterher, da eben mehrere 3DS-Konsolen benötigt werden und jeder für sich selbst spielt und nicht alle an der gleichen Konsole und auf dem gleichen Bildschirm wie auf der Heimkonsole. Ansonsten gibt es am Multiplayer aber nichts auszusetzen: er funktioniert gut und zuverlässig, ist abwechslungsreich, macht Spaß und stellt auf lange Sicht das Herzstück des Spiels dar – wie eben bei *Mario Party*-Titeln üblich.

Je nach Modus könnt ihr direkt Einfluss auf die Minispiele nehmen, die beim Glücksrad zur Auswahl stehen. Das eröffnet neue taktische Möglichkeiten.

Ein würdiger Abschluss

Mario Party: The Top 100 bietet mit seinen 100 verschiedenen Minispielen aus der gesamten *Mario Party*-Historie mehr Abwechslung als man zunächst vermuten mag. Nichtsdestotrotz ist das Spiel vor allem etwas für beinharte Serien-Fans, Mehrspieler-Freunde oder Familien kommen aber gleichermaßen auf ihre Kosten. Der Einzelspieler wird serientypisch recht schnell eintönig, der Multiplayer motiviert hingegen längerfristig. Ein würdiger Abschluss der *Mario Party*-Serie auf dem 3DS. Der nächste Titel wird wohl eher für die Switch erscheinen und ob der nunmehr bald sieben Jahre alte Nintendo-Handheld noch mal einen Ableger spendiert bekommt, darf zu Recht bezweifelt werden.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Gute Minispiel-Auswahl und abwechslungsreiche Modi: Das Konzept geht auf.“

Ich habe auf den Nintendo-Heimkonsolen vor allem die *Mario Party*-Spiele der frühen Zeit gespielt, also auf dem Nintendo 64. Nach einigen Jahren Abstinenz bin ich dann mit 3DS und Wii U wieder in die Serie eingestiegen. Auch wenn sich *Mario Party: The Top 100* stark auf die Minispiele fokussiert, ist es meiner persönlichen Auffassung nach der beste Serien-Ableger auf dem 3DS. Die beinhalteten Minispiele aus alten Tagen lassen Retro-Feeling aufkommen, die Auswahl ist im Allgemeinen ziemlich gut und die verschiedenen Modi bieten genug Unterschiede, um eigenständig zu sein. Damit darf das Kapitel *Mario Party* auf dem 3DS gerne abgeschlossen werden und hoffentlich bald auf der Switch in eine neue Runde starten. Was den Test dann in Zukunft angeht: My body is ready!

Mario Party: The Top 100

Termin: 22. Dezember 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: ND Cube
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Gewohnte 3DS-Kost im Stil der anderen Serienableger für den Handheld. Solide, nicht herausragend.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
Typische *Mario Party*-Melodien, die zwar belanglos, aber stimmig sind. Nostalgiker erkennen direkt die vielen Original-Sounds aus den Herkunftsspielen.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen, Gyrosensor, Mikrofon
Die Steuerung ist sehr zugänglich und einfach zu erlernen, zudem bei jedem Minispiel stets ersichtlich.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Verschiedene Modi motivieren vor allem zu Beginn, aber nicht ewig. Die Minispiel-Auswahl ist gut.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler lokal:** 2-4
Im Multiplayer macht *Mario Party* seit jeher erst so richtig Sinn; so auch hier. Schön: Dank Download-Spiel braucht nur ein Spieler eine Kopie.

AMIIBO 4
Die Amiibo-Einbindung hätte man sich sparen können; wenigstens ist die Nutzung aber optional.

PRO / CONTRA
- ✚ Gute, abwechslungsreiche Minispiel-Auswahl
- ✚ Multiplayer via Download-Spiel
- ✚ Viele verschiedene Modi
- ✚ Original-Sounds für Retro-Fans schön
- ✚ Unterstützt sämtliche 3DS-Features
- ➖ Ohne Minispiele aus Handheld-Serienablegern
- ➖ Dem Singleplayer fehlt Langzeitmotivation
- ➖ Amiibo-Funktionen beschränkt und verzichtbar

WERTUNG/FAZIT

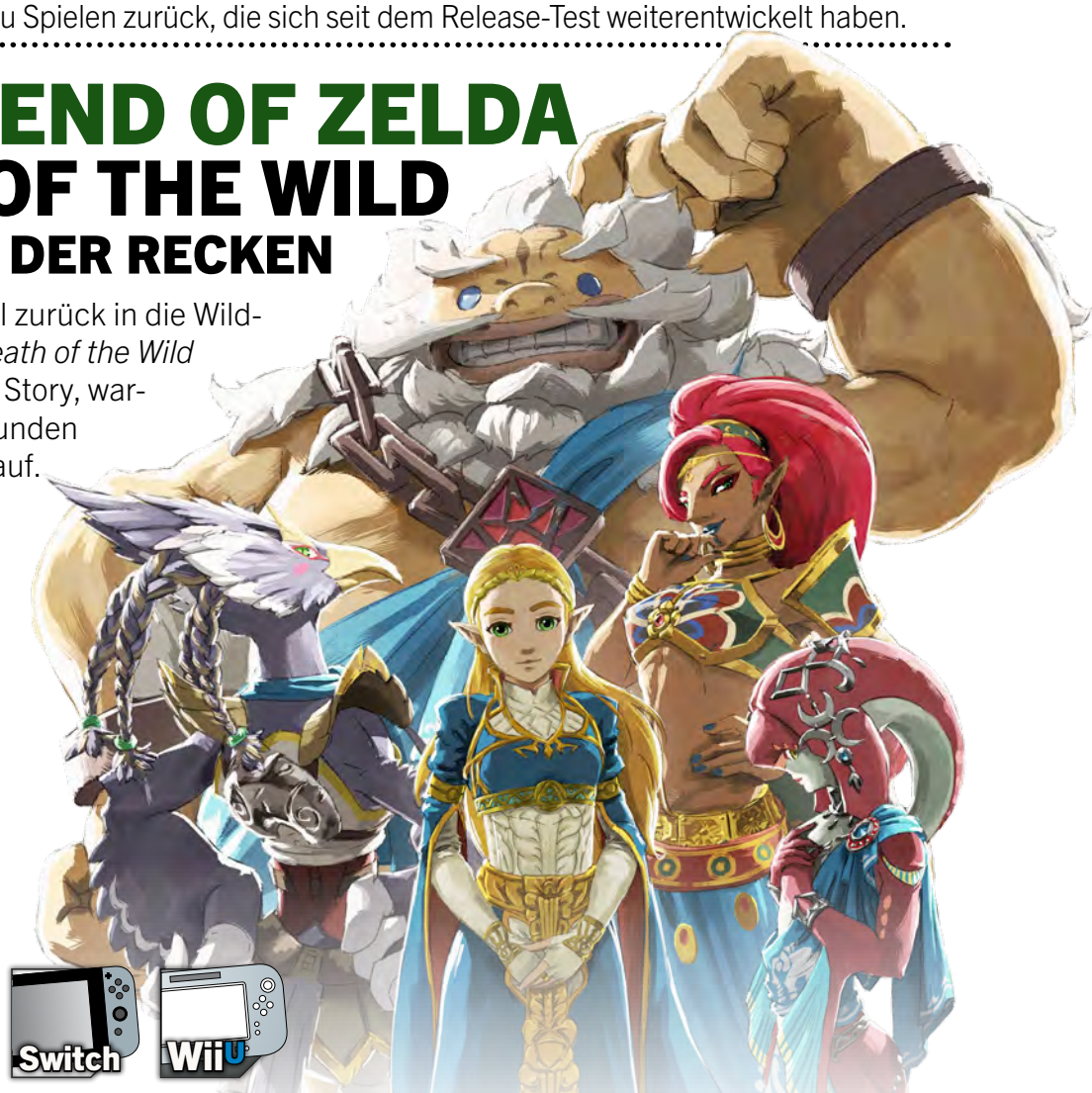
73

„Für Serien-Fans ganz schön. Der Rest wartet lieber auf einen ganz neuen Ableger.“

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD
DIE BALLADE DER RECKEN

Action-Adventure Noch einmal zurück in die Wildnis: Der finale DLC zu *Breath of the Wild* enttäuscht bezüglich der Story, wartet aber mit mehreren Stunden neuem *Zelda*-Gameplay auf.



Switch Wii U

Wer bereit war, zusätzlich zum Anschaffungspreis von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* 20 Euro zu investieren, konnte sich den sogenannten Erweiterungspass zulegen – ein anderer Ausdruck für Season Pass. Das „Besondere" daran war und ist aber die Tatsache, dass man sich genannten Pass kaufen muss, um auf die Download-Inhalte des Spiels zuzugreifen – sich nur einen einzelnen DLC zu kaufen, ist also nicht möglich. Insofern handelt es sich bei unserem Artikel hier um den zweiten Teil eines Nachtests, der mit jenem zum Zusatzinhalt *Die legendären Prüfungen* begonnen hat. Unsere Preis-Leistungs-Einschätzung bezieht sich also auf den kompletten Erweiterungspass – im Text wollen wir uns aber voll und ganz der *Ballade der Champions* widmen, welche als offizieller Story-DLC von vielen Fans herbeigesehnt wurde. Leider bleibt er allerdings in mancher Hinsicht hinter den Erwartungen zurück.

Handlungsbedarf

Anstatt in ein neues Gebiet oder in eine andere Epoche als im Hauptspiel verschlägt es uns ins Hyrule, wie wir es bereits aus dem Hauptspiel kennen. Anstatt vor oder nach den Ereignissen dort anzusetzen, finden die neuen Ereignisse direkt vor dem Kampf gegen die Verheerung Ganon statt und können in Angriff genommen werden, sobald man die vier Titanen erforscht und die Bosse darin bezwungen hat. Und anstatt irgendwie kreativ an die neuen Aufgaben herangeführt zu werden, ist es die sattsam bekannte Stimme aus dem Himmel, die uns sagt, dass es neue Dinge zu erledigen gibt – das hätte man interessanter lösen können! Die neue Handlung, die man erzählt bekommt, beschränkt sich weiterhin auf kurze Flashbacks, die erneut Zelda im Zusam-

Der Barde Kashiwa, den wir bereits aus dem Hauptspiel kennen, ist das verbindende Glied in *Die Ballade der Recken*. Allerdings erfahren wir auch über ihn nichts Neues.

Spielerische Überraschungen erwarten uns in den 16 neuen Schreinen und dem neuen Dungeon nicht, sie sind aber durch die Bank gut gestaltet und machen Spaß.

Im Laufe der Erweiterung bekommnen wir Flashbacks zu sehen, welche die Handlung aber kaum erweitern.

Als finale Belohnung des DLCs wartet der Eponator Zero auf uns. Mit dem Motorrad durch Hyrule zu düsen, macht durchaus Laune!

menspiel mit den vier Champions Daruk, Mipha, Revali und Urbosa zeigen, aber die Ereignisse aus dem Hauptspiel in keinster Weise fortführen oder neue, interessante Einblicke erlauben. Es sind mehr oder minder willkürlich gewählte Momente, welche die Champions etwas näher vorstellen, sonst aber keinen Zweck haben. Sehr schade und eine vergeudete Chance!

Hyrule's Angels

Auf spielerischer Ebene sieht es zum Glück deutlich besser aus. Als Schätze hinter relativ einfach zu lösenden Fundort-Hinweisen in der Welt versteckt finden sich neue Kostüme und es gibt die Möglichkeit, jederzeit ein Pferd herbeizurufen – nett, aber in ähnlicher Machart bereits aus dem letzen DLC bekannt. Wesentlich spannender ist die neue Hauptquest-Reihe, die insgesamt 16 zusätzliche Schreine und einen weiteren Titanen umfasst sowie grob in drei Akte gegliedert ist. Akt 1 ist dabei der schwächste und schickt uns zurück aufs Große Plateau, wo wir vier Schreine absolvieren müssen – mit der zusätzlichen, mehr nervigen als herausfordernden Auflage, dass uns bereits ein gegnerischer Treffer ins virtuelle Nirwana befördert. Akt 2 stellt das Highlight des DLCs dar und schickt uns hinaus in die weite Welt, wo wir Hinweise richtig lesen und insgesamt zwölf weitere Schreine entdecken müssen. Das macht richtig Spaß, lediglich die Tatsache, dass als Abschluss von jeweils drei Schreinen erneut ein altbekannter Boss aus dem Hauptspiel bezwungen werden muss, ist etwas lahm. Akt 3 schließlich wartet mit dem erwähnten neuen Titanen auf und schließt die *Ballade der Recken* ab. Die Rätsel im Quasi-Dungeon machen Laune, erinnern aber wie fast alles im DLC stark an das, was man schon aus dem Hauptabenteuer kennt. Immerhin, die finale Herausforderung am Ende des Schreins ist echt gelungen und als Belohnung für unsere Mühen gibt's den coolen Eponator Zero, ein Motorrad, mit dem wir fortan rasant durch Hyrule düsen dürfen. Auch wenn das nur bedingt sinnvoll ist, da man das Land zu diesem Zeitpunkt schon weitestgehend erforscht haben dürfte – eine tolle Ergänzung ist der flinke Flitzer definitiv! **Lukas Schmid**

Im Laufe des DLCs bekommen wir einen Blick auf das Hyrule von anno dazumal spendiert – dürfen es aber nicht selbst erforschen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht das, was ich mir vorgestellt und gewünscht hatte, aber ganz gut gemacht"

Was gab es ursprünglich alles für Gerüchte rund um den zweiten, Story-fokussierten *Breath of the Wild*-DLC! Prinzessin Zelda würde man spielen, hieß es; anstatt in der Gegenwart des Abenteuers wäre man in der Zeit der Krise vor hundert Jahren unterwegs, hieß es. Jedoch, aus all diesen Gerüchten wurde nichts und somit wird man als Link in das altbekannte Hyrule geworfen, bekommt kleine und nichtssagende Story-Happen präsentiert und macht größtenteils das, was man in den zig Stunden davor auch schon getan hat. Das ist deswegen nicht tragisch, weil *Breath of the Wild* ein fantastisches Spiel und mehr vom selben Guten nichts Schlechtes ist. Die Chance, mit *Die Ballade der Recken* Erwartungen zu übertreffen und etwas Ungewöhnliches zu schaffen, wurde aber verschenkt.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Die Ballade der Recken

Termin: 08. Dezember 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 20 Euro (Erweiterungspass)

PREIS/LEISTUNG 7

Nicht einzeln, sondern nur im Rahmen des Season Passes kaufbar; alles in allem aber das Geld wert.

PRO / CONTRA

- \+ Gut gestaltete neue Schreine
- \+ Sinnvolle, kleine Verbesserungen
- – Keine nennenswerten neuen Story-Einblicke
- – Kaum neue Ideen

WERTUNG/FAZIT

78

„An und für sich eine gute Erweiterung, hätte man aus dem DLC noch mehr machen können."

Action Seit dem Launch von *Splatoon 2* hat sich viel getan im schönen Inkopolis. Wir verraten euch, wie sich der neue Modus spielt, was sonst neu ist und ob sich ein Wiedereinstieg lohnt.

Wie schon zuvor bei *Splatoon* für Wii U versorgen die Entwickler *Splatoon 2* für Switch seit dem Release fleißig mit kostenlosen Inhalts-Updates, die zusätzliche Waffen, Klamotten und Maps hinzufügen. Ende November und Mitte Dezember erschienen mit den Updates 2.0 und 2.1 die bisher größten Neuerungen, die sogar einen komplett frischen Spielmodus im Rangkampf mit sich bringen. Ein guter Anlass, um mal wieder einen Blick auf Nintendos farbenfrohen Mehrspieler-Spaß für Switch zu werfen.

Krieg der Muscheln

Die größte Ergänzung ist der neue Muschelchaos-Modus, der nun ebenfalls Teil der Rotationen im Rangkampf und Ligakampf ist. Hier dreht sich alles um die namensgebenden Muscheln, die ihr auf den Maps verteilt am Boden findet. Lauft oder schwimmt ihr über solch eine Muschel, folgt sie euch fortan. Das bedeutet aber auch, dass euch die Gegenspieler die Muscheln abluchsen können, wenn sie euch zuvor erledigen. Das Ziel besteht darin, die Muscheln im Korb des anderen Teams zu versenken und als erste Mannschaft 100 Punkte zu erzielen – oder zumindest mehr Punkte als die anderen bis zum Ablauf der Zeitbegrenzung. Allerdings sind die Körbe beider Mannschaften durch Barrieren geschützt. Diese lassen sich nur mit einer Powermuschel durchbrechen, die wie ein Football aussieht und aus zehn normalen Muscheln erstellt wird. Der Haken: Sobald ihr eine Powermuschel habt, wird eure ungefähre Position für alle Gegenspieler sichtbar und ihr werdet zur Zielscheibe. Damit nicht genug, müsst ihr verdammt nahe an den gegnerischen Korb ran, um ihn mit dem Football zu treffen. Gelingt euch das aber, winken direkt ein paar Punkte und euer Team kann für eine begrenzte Zeit lang Muscheln versenken.

Gepaart mit den vielen Taktiken, die sich durch die Waffen und das Tintenfeature in *Splatoon 2* ergeben, entbrennen spannende Schlachten um Muscheln und Körbe. Wie in den anderen

Seit Launch wurden viele neue Maps im Mehrspieler hinzugefügt. Darunter sind komplett neue Karten, aber auch *Splatoon*-Klassiker wie das Kofferfisch-Lager.

Im Salmon-Run-Modus sind inzwischen vier verschiedene Karten in der Rotation. Der neuste Zugang hört auf den Namen Räucherwerk und ist zweigeteilt.

Muscheln, die ihr im neuen Rangkampf-Modus Muschelchaos aufsammelt, folgen euch fortan überall hin.

Rangkampf-Modi spielt Teamwork bei Muschelchaos eine extrem wichtige Rolle. Mit einem gut koordinierten Vorstoß des gesamten Teams können in kurzer Zeit viele Punkte gutgemacht und Matches mitunter auch noch komplett gedreht werden.

Mehr Abwechslung

Aber auch in Sachen Karten, Waffen und Ausrüstung hat sich viel getan seit dem Release letzten Juli. Bei den Arenen haben es zum einen weitere Klassiker des ersten Teils in neuem Gewand ins Spiel geschafft – etwa die Tümmlerkuppel, der Punkasius Skatepark und das Kofferfisch-Lager. Zum anderen haben die Entwickler in den letzten Monaten aber auch einige interessante komplett neue Karten hinzugefügt. In Manta Maria wird beispielsweise auf einem großen Segelschiff gekämpft, das im Hafen vor Anker liegt. Durch die Laufstege an den Masten und viele andere Höhenunterschiede ist es neben den Muränentürmen eine der vertikalsten Maps in *Splatoon 2*. Als genaues Gegenteil entpuppt sich der Cetacea-Markt, der mit seinen weiten offenen Flächen ideal ist für Sniper, Roller-Spieler und andere Nutzer von Waffen, die schnell Fläche einfärben. Im Grätenkanal dient hingegen ein mit Wasser gefüllter Kanal als natürliches Hindernis, das die Karte in zwei Hälften teilt.

Der neue Spielmodus sowie die zusätzlichen Karten sorgen für noch mehr Abwechslung in den Farbschlachten und sind ein guter Anreiz, um nach einer längeren Pause wieder ins Spiel einzusteigen. Allerdings bedeutet das aber natürlich auch, dass eure Lieblingskarten und Modi seltener in der Rotation landen.

Wer ohnehin lieber nur kooperativ im Salmon-Run-Modus spielt, der kann das inzwischen auf zwei weiteren Maps tun. Ende August wurde die Siedlungsruine veröffentlicht, in der der Sammelkorb in einem verfallenen Gebäude untergebracht und somit nicht so leicht zu erreichen ist. Mit Version 2.0 kam außerdem das Räucherwerk hinzu. Hier wird hauptsächlich auf zwei großen Plattformen gekämpft, die in der Mitte durch einen Kanal getrennt sind, der bei Flut nur mit zwei Propeller-Plattformen überquert werden kann.

Neue Waffen und Ausrüstung

Bei der Bewaffnung wurden in erster Linie haufenweise Variationen des bekannten Arsenals hinzugefügt, es haben auch aber völlig neue Wummen ins Spiel gefunden. So etwa die Paraplu-viatoren, die im Grunde Farbe verschießende Regenschirme sind. Beim einem kurzen Druck auf den Feuerknopf schießen sie wie eine Shotgun einen Farbschwall, hält man die Taste gedrückt, dient der aufgespannte Schirm als Deckung. Damit sind Spieler mit dieser Waffe natürlich besonders gern in Modi wie Herrschaft gesehen, in denen das Verteidigen von bestimmten Stellen enorm wichtig ist. Der Blubberwerfer dient dagegen als neue Spezialwaffe und versprüht riesige Seifenblasen, die mit Farbe gefüllt und dann zum Platz gebracht werden.

Wer viel Wert auf das Äußere seines Inklings legt, hat dank der jüngsten Updates über mehr als 100 weitere Ausrüstungsgegenstände zur Wahl. Neue Effekte sind jedoch bisher nicht hinzugekommen, weshalb ihr ohne Probleme mit eurer bestehenden Ausrüstung konkurrenzfähig bleibt. Außerdem wurden für jedes Inkling-Geschlecht zwei neue Frisuren zum Editor hinzugefügt, es gibt diverse neue Musiktracks, das Level-Cap wurde auf 99 erhöht (und kann ähnlich zu Prestige-Rängen in *Call of Duty* darüber hinaus gesteigert werden) und die Foto-Funktion mittels Amiibo-Figuren wurde ein wenig erweitert. Die letzte Neuerung ist gleichzeitig die von *Splatoon*-Fans am längsten begehrte: Denn mit Version 2.0 kann man endlich seine Ausrüstung zwischen zwei Schlachten wechseln, ohne dafür die Lobby verlassen zu müssen!

An der bestehenden Voice-Chat-Situation hat sich jedoch nichts geändert. Wer sich während der Matches mit Freunden absprechen möchte, musst dafür weiterhin die Nintendo-Online-App für Mobilgeräte oder ein anderes externes Chatprogramm nutzen … Davon abgesehen leistet Nintendo aber hervorragende Arbeit mit den häufigen Updates für *Splatoon 2*, die das Spiel schön frisch halten. Und das auch noch völlig kostenlos. **Viktor Eippert**

MEINUNG
Viktor Eippert

„Der ideale Zeitpunkt, um sich erneut in die Farbschlachten zu stürzen."

Es ist wirklich lobenswert, wie konsequent Nintendo *Splatoon 2* mit kostenlosen neuen Inhalten befeuert. Erst recht, wenn man bedenkt, dass es auf dem Markt ansonsten kaum noch einen Mehrspieler-Shooter ohne Mikrotransaktionen, Loot-Boxen oder sonstige Mechanismen gibt, die den Spieler nach dem Kauf des Spiels erneut zur Kasse bitten. Muschelchaos reiht sich super in die Riege der bisherigen Modi ein und sorgt immer wieder für hitzige Matches. Und dank der inzwischen vier Karten bleibt auch Salmon Run abwechslungsreich genug, sodass ich immer wieder gerne auf Lachs-Jagd gehe. Ich bin schon gespannt, ob die Entwickler noch einen weiteren Modus für ein künftiges Update in petto haben und was sonst noch so kommt. Bis dahin habe ich aber noch reichlich zu tun in Inkopolis.

Splatoon 2

Termin: 21. Juli 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 9
Ein sehr deutliches Upgrade zum Vorgänger und auch im Umfeld anderer Switch-Spiele sehr schick.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Beinahe jeder der großartigen Songs hat Ohrwurmgarantie und die Geräuschkulisse ist super gelungen.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller, HD Rumble, Gyrosensor
Nach einer Eingewöhnungsphase ist die Steuerung fabelhaft. Das Gyrozielen kann auf Wunsch deaktiviert werden.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Nur fürs Durchspielen braucht ihr um die sechs bis sieben Stunden. Wer alles rausholen will, verbringt etwa die zwei- bis dreifache Zeit mit *Splatoon 2*.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-8
Mit 6 Spieltypen, 20 Karten und zig Waffen wird Kennern des ersten Teils und Neueinsteigern viel geboten.

AMIIBO 6
Die Figuren speichern eure Steuerungskonfiguration und ihr könnt Selfies mit ihnen im Spiel machen.

PRO / CONTRA
- ✚ Nach wie vor geniales Tinten-Feature
- ✚ Zahlreiche Spiel-Modi mit viel Langzeitspaß
- ✚ Salmon Run irre spaßig
- ✚ Abwechslungsreiche, gut designte Maps
- ✚ Voller Charme und Wortwitz
- ✚ Kostenlose Inhaltsupdates für ein Jahr
- ✚ Ausrüstungswechsel in Lobby endlich möglich
- ➖ Gelegentliche Verbindungsprobleme
- ➖ Voice-Chat nur über miese App-Funktion

WERTUNG/FAZIT

91

„Absolut kompetenter, cleverer Mehrspieler-Shooter mit strammem Umfang."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Wii U und Switch und die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

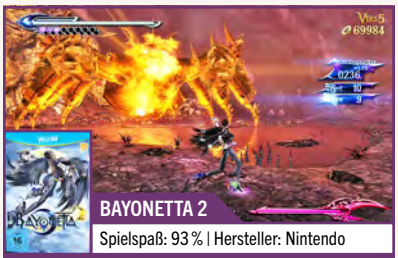
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



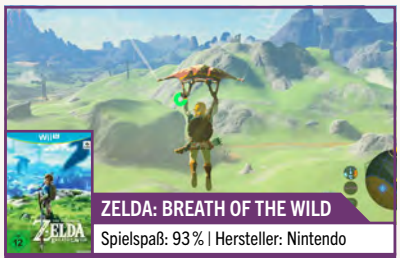
BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Breath of the Wild begeistert mit seiner riesigen, freien und absolut atmosphärischen Spielwelt.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels.

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

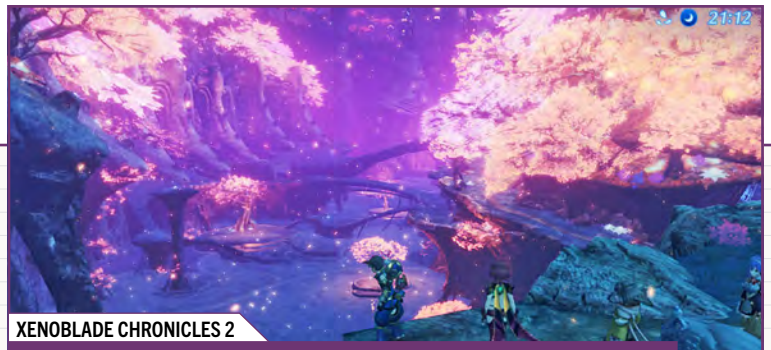
ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts



XENOBLADE CHRONICLES 2

Das neueste Mega-Rollenspiel von Monolith Soft glänzt wieder mal mit einer gigantischen, wunderschönen Spielwelt, die euch zum Erkunden einlädt. Aber auch Story und Charaktere sind gelungen.

Stets aktuell: Die 20 besten Wii-U-Spiele

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Stets aktuell: Die 30 besten Switch-Spiele

1-2-Switch
Test (04/17): 77 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

ARMS
Test (07/17): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

NEU Batman: The Telltale Series
Test (01/18): 75 % | Genre: Adventure | Hersteller: Telltale Games

Cave Story+
Test (09/17): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nicalis

Disgaea 5 Complete
Test (07/17): 82 % | Genre: Strategie | Hersteller: NIS America

NEU Doom
Test (01/18): 78 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Betheda

Dragon Ball Xenoverse 2
Test (11/17): 77 % | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

FIFA 18
Test (11/17): 77 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem Warriors
Test (11/17): 78 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

NEU Gear Club Unlimited
Test (01/18): 75 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Microids

NEU L.A. Noire
Test (01/18): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rockstar

Just Dance 2017
Test (04/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego City Undercover
Test (06/17): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner Bros.

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Test (10/17): 85 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8 Deluxe
Test (05/17): 91 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Minecraft: Nintendo Switch Edition
Test (07/17): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Mojang

NBA 2K18
Test (11/17): 90 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games

Pokémon Tekken DX
Test (10/17): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Puyo Puyo Tetris
Test (06/17): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Rayman Legends: Definive Edition
Test (10/17): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

NEU Rocket League
Test (01/18): 90 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Psyonix

Sine Mora Ex
Test (12/17): 80 % | Genre: Action | Hersteller: THQ Nordic

Skylanders Imaginators
Test (05/17): 75 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

NEU Snipperclips Plus
Test (01/18): 81 % | Genre: Geschickl. | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2
Test (08/17): 91 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario Odyssey
Test (12/17): 88 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Test (11/17): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Headup Games

NEU The Elder Scrolls 5: Skyrim
Test (01/18): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bethesda

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 94 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

NEU Xenoblade Chronicles 2
Test (01/18): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Gerade mal fünf Antworten und nur zwei davon waren auf Anhieb richtig. Das ist ein Rekord, auf den wir ehrlich stolz sind! Irgendwann schaffen wir noch die Null …

Amir-Oliver, du bist der erste, der den hervorragenden RPG-Klassiker *Das Schwarze Auge: Schatten über Riva* aus der letzten Ausgabe direkt richtig erraten hat! Abermals ziehen wir unseren Hut vor dem Games-Fachwissen der N-ZONE-Leser. Unser aktuell gesuchtes Spiel stammt wieder von der Konsole – hierzulande sogar ausschließlich, die PC-Version hat nämlich in den 90er-Jahren keine USK-Freigabe erhalten. Und das, obwohl das Spiel technisch gesehen einen deutschen Namen trägt! Ganz besonders toll: Auf dem N64 konnte man das gute Stück im Vier-Spieler-Koopmodus zocken. Jede Menge Sitzfleisch musste man aber schon mitbringen, denn in dem Mix aus Shooter und Adventure war Backtracking an der Tagesordnung.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

SUPER EFFECTIVE

***Resident Evil Revelations 2* ist das bessere *Revelations* – und auf der Switch nach wie vor sein Geld und eure Zeit wert! Mit ein paar kleinen Tipps aus unserer Redaktion werdet ihr sogar noch mehr Spaß mit dem Gruselschocker haben.**

Bei den Schätzen, die ihr im Laufe eures Horroraben-teuers einsammelt, handelt es sich nicht um reinen Schmuck – mit der Kohle könnt ihr neue Fähigkeiten freischalten und weiter upgraden. Ganz besonders wertvoll sind dabei Kombinationen, die eure Hocke stärken. Sogar eine kurzzeitige Unverwundbarkeit lässt sich hier aktivieren. In Kombination mit dem Skill zum erhöhten Schaden direkt nach einem Waffenwechsel könnt ihr so eine verdammt mächtige Combo auf die Beine stellen. Nutzt das aus, um alle Episoden auf möglichst allen Schwierigkeitsstufen mit einem S-Rang abzuschließen – so könnt ihr etliche Bonuswaffen, Grafikfilter und neue Spielmodi freischalten. Ein paar frische Kostüme für Barry und Claire sind ebenfalls drin!

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

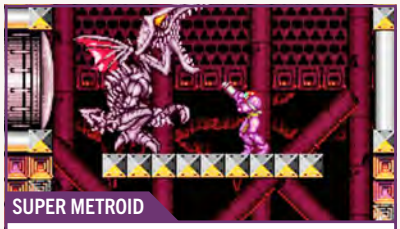
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Spielspaß: 8 | Hersteller: Hudson Soft

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

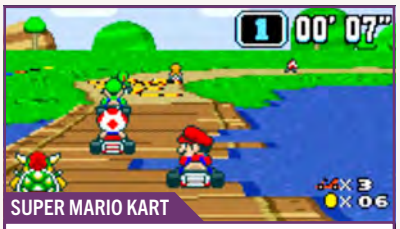
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

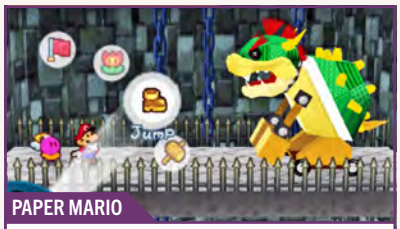
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Spielfiguren des Abenteuers sind das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Fans des Survival-Horrors können sich nicht nur über ein *Resi*, sondern gleich zwei Stück freuen. Teil 2 ist jedoch klar der bessere von beiden *Revelations*-Spielen auf der Switch.

Die Top 50 der Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bomberman 94
Test (04/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Hudson Soft

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 2: New Play Control!
Test (02/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 20 besten eShop-Titel für Switch

Axiom Verge
Test (12/17): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Thomas Happ Games

Azure Striker Gunvolt: Striker Pack
Test (10/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Inti Creates

NEU Battle Chef Brigade
Test (01/18): 8 | Genre: Action/Puzzle | Hersteller: Cartoon Network

Deemo
Test (11/17): 8 | Genre: Musikspiel | Hersteller: Flyhigh Works

Fast RMX
Test (05/17): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en

Golf Story
Test (12/17): 8 | Genre: Rollenspiel/Sport | Hersteller: Sidebar Games

Graceful Explosion Machine
Test (06/17): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vertex Pop Inc.

Infinite Minigolf
Test (09/17): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Zen Studios

Ironcast
Test (10/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ripstone

Overcooked: Special Edition
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Team 17

Phantom Trigger
Test (10/17): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Tiny Build Games

NEU Resident Evil Revelations 2
Test (01/18): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Severed
Test (10/17): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Shantae: Half-Genie Hero
Test (07/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Test (05/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Sonic Mania
Test (09/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Stardew Valley
Test (12/17): 9 | Genre: Simulation | Hersteller: Chucklefish

Steamworld Dig 2
Test (11/17): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Image & Form

Thumper
Test (07/17): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Drool

World of Goo
Test (05/17): 9 | Genre: Strat./Geschick. | Hersteller: Tomorrow Corp.

Die aktuell 10 besten eShop-Titel für Wii U

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

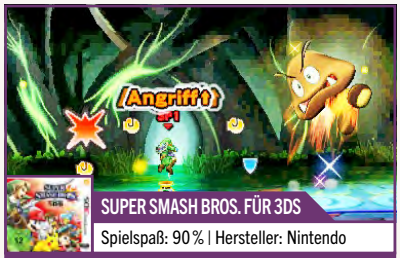
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Metroid: Samus Returns
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Neuerungen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

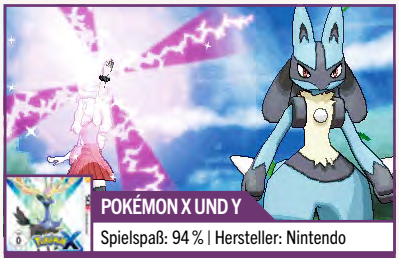
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist allerdings viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



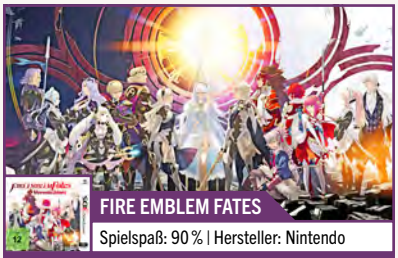
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Dragon Quest VIII: Die Reise des ver. Königs
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im *Mario*-Universum.

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Wer *Pokémon Sonne & Mond* noch nicht gespielt hat und ein neues Taschenmonster-Abenteuer sucht, kann bedenkenlos zuschlagen! Besitzer von *Sonne & Mond* erhalten aber nicht so viel Neues.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch. Königs
Test (02/17): 92 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey 4: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth
Test (12/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Test (06/17): 88 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowsers Scher.
Test (11/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Test (04/17): 85 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Metroid: Samus Returns
Test (10/17): 90 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Sonne und Mond
Test (01/17): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Pokémon Ultrasonne und Ultramond
Test (01/18): 90 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4 Apocalypse
Test (01/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch 2
Test (05/17): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch 2: Geistige Geister
Test (11/17): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS

Die Switch ist der Held, den wir verdient haben und den wir brauchen. Vor allem der zweite Faktor ist für uns Videospieler im Moment verdammt wichtig – denn es tummeln sich gerade viele finstere Schurken im Gaming-Markt, die andere Motive als Spielspaß verfolgen …

Nintendo ist wieder wer! Nach dem unwürdigen Dasein als Ramschhändler in der letzten, schlimmen Phase der Wii und der konstant unterwürfigen Rolle als Next-Gen-Anhängsel mit der Wii U hat sich die Switch bereits jetzt weltweit so dermaßen gut verkauft, dass Nintendo erneut ganz vorne mitspielt. Wenn ihr diese Zeilen lest, hat die Switch schon deutlich über 10 Millionen Einheiten an den Mann gebracht. Zum Vergleich: Die Wii U bringt es bis heute auf knapp über 13,5 Millionen verkaufte Konsolen. Die Chancen stehen gut, dass Nintendos neuer Kasten seinen älteren Bruder im ersten Jahr auf dem Markt, also bis Ende Februar 2018, in die Tasche steckt. Eine unglaubliche Leistung. Wenn ihr diese Kolumne regelmäßig lest, könnt ihr euch vielleicht noch daran erinnern, dass wir hier einmal über die kritische Masse an verkauften Konsolen diskutiert haben – also der Menge an Einheiten, die ein Hersteller verkauft haben muss, um sich die lebenswichtige Unterstützung der Third-Party-Publisher zu sichern. Hat das geklappt? Ganz einfache Antwort: Die Switch bekommt 2018 ihre eigene Version eines *Wolfenstein*-Spiels ab. Ein deutlicheres Signal kann es nicht geben.

Triggerwarnung

Als Nintendo-Fan freut mich dieser längst überfällige Zustand nicht nur generell, ich halte ihn auch für verdammt wichtig. Denn der Videospielmarkt, gerade im Triple-AAA-Bereich, entwickelt sich in letzter Zeit in eine mitunter besorgniserregende Richtung. „Spiele als Service" hört man da. „Lootboxen" sind mittlerweile zu einem Triggerwort unter uns Daumensportlern geworden. Wir haben sogar einen Zustand erreicht, in dem mehrere Staaten überprüfen, inwiefern einige der Geldmach-Systeme in Videospielen überhaupt noch legal sind – oder ob man bereits die Grenze zum Glücksspiel überschritten hat.

Wootbox statt Lootbox

In genau diesem Moment brauchen wir Nintendo als Gegenpol. Klar, auch hier darf man sich fragen, ob manche Amiibo-Taktiken so noch in Ordnung sind, aber im Gesamtbild ist Nintendo immer noch der Verteidiger des Feelgood-Videospiels. Der eine sichere Hafen, in dem man als Gamer noch anlegen kann, wenn einem der ganze Monetarisierungs-Shitstorm auf hoher See mal wieder das Schiff zerlegt hat. Dass in solchen Zeiten *Breath of the Wild* zum Videospiel des Jahres 2017 gekürt wird, ist meiner Meinung nach genau das richtige Signal – und zwar an alle: an Nintendo, an Third-Party-Publisher, an andere Hardware-Hersteller und vor allen Dingen an leidenschaftliche Videospieler.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

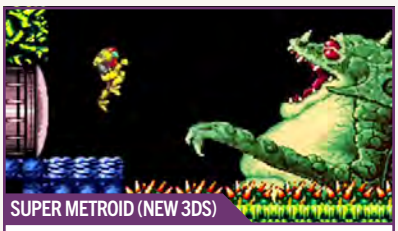
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

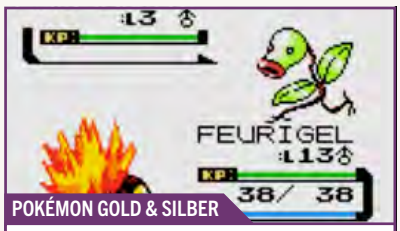
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



POKÉMON GOLD & SILBER

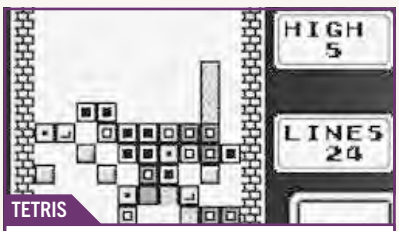
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und ist einen Blick auf dem 3DS wert.

Shining Force: The Sword of Hajya
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad, aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

CAT QUEST

Katzen sind flauschig, niedlich und ein ewiger Quell für lustige Bilder und Videos im Internet. In *Cat Quest* sind die Fellträger sogar die Hauptfiguren eines Fantasy-Abenteuers voller Wortwitze.

ITTLE DEW 2+

Dieses Indie-Action-Adventure ist eine sehr deutliche Hommage an 2D-*Zelda*-Spiele. Neben dem von *Zelda* gewohnten Mix aus Rätseln und Erkundung gibt's hier sarkastischen Humor.

RIVE: ULTIMATE EDITION

In Ermangelung von 3DS-Downloadtests letzte Ausgabe gibt es hier stattdessen wieder Switch-Neuheiten. *Rive: Ultimate Edition* ist für Liebhaber von guten Twin-Stick-Shootern genau das Richtige.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Demon's Crest (New 3DS)
Test (02/17): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Mario's Super Picross
Test (01/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Gold & Silber
Test (11/17): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Sega 3D Classics Collection
Test (01/17): 8 | Genre: Diverse | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bye-bye Boxboy!
Test (05/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Cursed Castila
Test (09/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Abylight

Mercenaries Saga 3
Test (03/17): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: RideonJapan, Inc.

Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Mighty Gunvolt Burst
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e7
Test (02/17): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter Corp.

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Quiet, please!
Test (03/17): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nostatic Software

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Runbow Pocket
Test (08/17): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

In bester *Waverace*-Manier heizt ihr mit euren Jetskis in *Riptide GP Renegade* über's Wasser. Verschiedene Renntypen sorgen für Abwechslung und Spielspaß.

Zentral in *Riptide GP Renegade* sind die Tricks, die bei Absolvieren mit Turbo-Boost belohnt werden. Neue, bessere Tricks schaltet ihr mit Skill-Punkten frei.

RIPTIDE GP RENEGADE

Switch Haltet euch gut am Griff fest, denn in *Riptide GP Renegade* rast ihr rasant übers Wasser. Taugt das wasserbasierte Rennspiel von Vector Unit für die Switch?

Nach und nach füllt sich auf der Switch die Angebots-Palette an Rennspielen verschiedener Art. Neben Funracern wie *Mario Kart 8 Deluxe* und realistischen Rennspielen wie *Gear Club Unlimited* stellt *Riptide GP Renegade* eines der ersten wasserbasierten Rennspiele dar. In einer postapokalyptischen Welt heizt ihr mit verschiedenen Jetskis übers Wasser und macht eure Widersacher sprichwörtlich nass.

Motivierende Karriere

Antreiben soll euch dabei im Karriere-Modus eine Story, die aber sehr oberflächlich bleibt. Wesentlich mehr Motivation zieht ihr da schon aus den Upgrade-Möglichkeiten eurer Fahrzeuge und Fähigkeiten. Schließt ihr Boss-Rennen ab, stoßen neue Fahrer mit neuen Jetskis zu eurem Team. Zusätzlich erhaltet ihr als Belohnung für erfolgreiche Rennen Geld, das ihr wiederum in das Tuning der Jetskis (Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Handling und Turbo) steckt. Durch Levelaufstieg bekommt ihr zudem Skill-Punkte, die wiederum investiert ihr in verbesserte Fähigkeiten und neue Tricks. Letztere sind während der Rennen zentral, immerhin belohnen sie euch mit wertvollen Turboboost-Boni. Ihr führt sie aus, indem ihr an passenden Stellen bestimmte Muster mit den beiden Analog-Sticks zeichnet.

Viel Abwechslung

Für Abwechslung sorgen im Karriere-Modus verschieden Rennmodi, beispielsweise normale Rennen über eine bestimmte Rundenzahl, Eliminations-Rennen, Slalom-Kurse oder Rennen, bei denen ihr durch Tricks eine möglichst hohe Punktzahl erreichen müsst. Diese Abwechslung sorgt immer wieder für eine neue Herausforderung, auch weil die Gegner, zu Beginn noch recht schwach, mit der Zeit recht anspruchsvoll werden. Die Anzahl der unterschiedlichen Strecken ist hingegen nicht sehr groß, weshalb sie sich oft wiederholen. Ein paar Pisten mehr hätten dem Spiel gut getan.

Neben dem Karriere-Modus gibt's in *Riptide GP Renegade* auch die Möglichkeit, online oder lokal im Mehrspieler (maximal zu viert) zu spielen. Vor allem Letzteres erweist sich als äußerst spaßig. Auch bei mehreren Spielern an einer Konsole bleibt das Spielgeschehen mit 60 FPS schön flüssig. Das gilt indes für das gesamte Spiel. Zwar holt die Grafik dafür nicht alles aus der Switch heraus, neben der hohen Framerate ist dafür aber auch der Akkuverbrauch im Handheld-Modus niedrig. *Riptide GP Renegade* überzeugt vor allem im Karriere- und lokalen Mehrspieler-Modus mit Splitscreen und lässt für den Preis von rund 10 Euro auch die wenigen Kritikpunkte verkraften.

Johannes Gehrling

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Vector Unit
Termin:	07. Dezember 2017
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Was besonders für Motivation sorgt, ist die Möglichkeit, eure Fahrzeuge in verschiedenen Kategorien mittels Tuning gegen gewonnenes Geld zu verbessern.

Der Mehrspieler-Modus mit klassischer Splitscreen-Aufteilung sorgt auf der Switch für ordentlich Gaudi und funktioniert dank Einzel-Joy-Con-Unterstützung jederzeit.

STEAMWORLD HEIST ULTIMATE EDITION

Switch Jetzt endlich auch auf Switch: Originelle 2D-Rundentaktik mit Weltraum-Blechpiraten und *XCOM*-Anleihen. Klare Kaufempfehlung!

Ungewöhnlich: Ihr richtet den Waffenarm aller Spielfiguren von Hand aus und lasst Schüsse an Wänden und Decken abprallen, um so die Gegner hinter der Deckung zu treffen.

Genau zwei Jahre nach seinem Debüt auf dem Nintendo 3DS landet *Steamworld Heist* endlich auch auf der Switch. Inhaltlich bekommt ihr in dieser *Ultimate Edition* das gleiche Top-Erlebnis geboten wie in den früheren Umsetzungen, diesmal sind allerdings alle DLCs enthalten, außerdem bekam die Switch-Version eine optionale Touch-Steuerung spendiert.

Blechchaoten im All

Am gelungenen Kern ändert sich zum Glück nix: Die Macher vom großartigen *Steamworld Dig 2* präsentieren mit *Steamworld Heist* zur Abwechslung mal kein Jump & Run, sondern ein waschechtes Rundentaktik-Spiel! Darin befehligt ihr eine Truppe durchgeknallter Roboter-Piraten, die auf ihrem Kahn durchs Weltall schippert und feindliche Schiffe kapert. Abgefahren und gut!

Rundentaktik mal anders

Vor jeder Mission stellt ihr ein Team zusammen, dazu heuert ihr im Spielverlauf eine kleine Schar aberwitziger Figuren an: Scharfschützen, Nahkämpfer, Sprengmeister und einige mehr warten auf euren Befehl, die mit jedem Kampfeinsatz an Erfahrung gewinnen und so weitere Fähigkeiten lernen. Außerdem dürft ihr euer Blecheimerkommando mit Waffen und Spezialgegenständen wie Granaten oder Heilpaketen ausstatten. So gerüstet, stürmt ihr das nächstbeste feindliche Raumschiff, wo ihr euch mit der gegnerischen Crew, Selbstschussanlagen, knackigen Zeitlimits und explodierenden Fässern rumschlagen müsst.

Trotz der 2D-Seitenansicht ist das Gameplay rundenbasiert, das bedeutet: Jede Figur hat zwei Aktionen pro Runde, die sorgfältig geplant werden müssen. Orange und blaue Linien zeigen beispielsweise an, wie weit ein Charakter laufen kann, außerdem ploppen kleine Schildsymbole auf, wenn euch die Umgebung Deckung bietet. Originell: In den Schießereien müsst ihr von Hand lenken und genau auf eure Gegner zuhalten. Manche Waffen bieten dazu eine kleine Zielhilfe, mit der ihr den Schuss genau planen könnt – beispielsweise könnt ihr die abgefeuerte Kugel einfach an Wänden und Blechfässern abprallen lassen, um Feinde von hinten anzugreifen. Ein ebenso cooles wie simples Spielprinzip, das zwar schnell kapiert ist, auf Dauer aber auch wenig Abwechslung bietet. Doch dafür beschäftigt euch *Steamworld Heist* für zwölf bis 18 Stunden, je nachdem, welchen der fünf Schwierigkeitsgrade ihr wählt. Zufallsgenerierte Levels, New Game Plus und die Möglichkeit, alte Missionen zu wiederholen, sorgen außerdem für Wiederspielwert. In der *Ultimate Edition* ist auch der *Außenseiter*-DLC enthalten, der eine Bonusfigur, neue Waffen und zusätzliche Levels bietet. Einzig ein Mehrspielermodus fehlt noch!

Felix Schütz

Genre:	Strategie
Entwickler:	Image & Form
Termin:	28. Dezember 2017
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Sieht aus wie ein Actionspiel, ist aber knallharte Rundentaktik: Wir lenken die Crew aus der Seitenansicht. Farbige Linien zeigen an, wie weit eine Einheit laufen kann.

Die *Ultimate Edition* für Switch umfasst alle DLCs, darunter auch die *Außenseiter*-Erweiterung, die das Spiel um neue Waffen, Levels und einen Bonushelden ergänzt.

Ein einfacher Wunsch: Ash träumt davon, einen lieben Freund zu finden und mit diesem die brachliegende Erde neu zu bevölkern.

Ganz alleine ist Ash in der postapokalyptischen Welt nicht, der Großteil seiner Gesprächspartner besteht allerdings aus herumliegenden Haufen Knochen.

THE END IS NIGH

Switch Vorsicht, liebe Indie-Fans: Wenn ihr eine Art *Super Meat Boy 2* vom neuen McMillen-Werk *The End is Nigh* erwartet, erlebt ihr eine unangenehme Überraschung.

Ash lebt in der Postapokalypse. Er lässt sich davon aber nicht die Laune vermiesen, besitzt er doch alles, was er zum Glücklichsein braucht: eine Konsole, ein Streaming-Set-Up und eine Cartridge. Doch dann verabschiedet sich – live im Stream, zum Glück hat Ash sowieso keine Zuschauer – das Spielemodul und Ash sieht sich gezwungen, seine Hausruine zu verlassen. Vielleicht findet er ja einen Freund in der lebensfeindlichen Umwelt? Oder gar eine neue Cartridge?

Klassisch geschmacklos

Indie-Entwickler Edmund McMillen (*Super Meat Boy*, *The Binding of Isaac*) hat ein Faible für anspruchsvolle Spiele, wenig überraschend schlägt *The End is Nigh* in die gleiche Kerbe. Ein Treffer? Ash ist futsch, nächster Versuch! Der kleine schwarze Held kann laufen, springen und sich an Kanten festhalten, mit diesem überschaubaren Move-Repertoire muss er die Hölle der Postapokalypse überleben. Anders als bei *Super Meat Boy* steht in diesem 2D-Jump&Run Präzision statt Tempo im Vordergrund. Die Kontrolle ist direkt und genau; mit einem Tastendruck etwa greift Ash automatisch nach der nächsten Kante. Die Fehlertoleranz ist niedrig, an vielen Stellen erfordert *The End is Nigh* hohe Konzentration und eine Portion Einfallsreichtum, vor allem, wenn man alle Tumore sammeln und Geheimnisse aufdecken will. Tumore? Ebenso wie für den hohen Schwierigkeitsgrad sind McMillens Spiele bekannt für makaberen Humor. In jedem Level ist einer der Zellhaufen versteckt. Um diese einzusammeln, genügt es, sie zu berühren. Danach müsst ihr Ash allerdings in den nächsten Level bugsieren, also den Rand erreichen. Jedes der über 600 Level besteht aus einem Bildschirm, jeweils 20 sind zu einer Welt zusammengefasst. Die bereits erwähnten Tumore löst Ash ein, um Zutritt zu speziellen Bereichen zu erlangen, außerdem fungieren sie in einem Extraabschnitt als Leben. Im normalen Abenteuer müsst ihr euch aber keine Gedanken um ein Game Over machen.

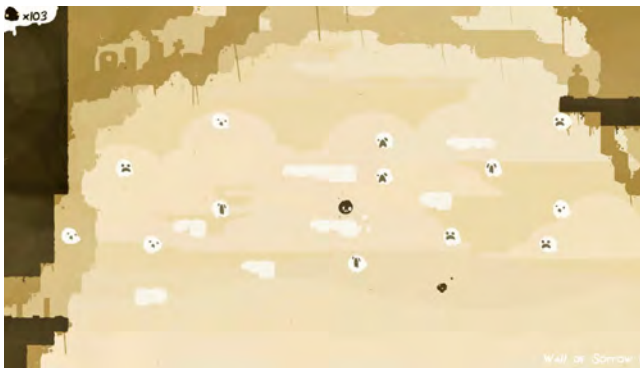
Regt zum Nachdenken an

Der Stil von *The End is Nigh* ähnelt dem von *Super Meat Boy*, mit einem winzigen Helden inmitten einer riesigen, schlichten 2D-Umgebung. Ashs Abenteuer jedoch ist farbärmer und dementsprechend trister, passend zum Setting. Ab und zu leidet die Übersicht unter dunklen Levelelementen, die Ash beinahe verschlucken, und zwischen all den hervorragend gestalteten Arealen haben sich eine Handvoll enttäuschende Level eingeschlichen. Die Verknüpfung der Abschnitte entpuppt sich manchmal als nervig, etwa wenn man auf der Suche ist nach vergessenen Tumoren in der Mitte einer Welt.

Erst denken, dann springen: *The End is Nigh* kopiert nicht einfach das blitzschnelle Spielgefühl von *Super Meat Boy*, sondern setzt andere Akzente. Dieses langsamere Vorgehen, kombiniert mit Backtracking, eignet sich eher für geduldige Spieler mit den Nerven, auch nach tausend Toden nicht entmutigt den Controller beiseitezulegen.

Katharina Reuß

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nicalis
Termin:	12. Dezember 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8



Generell müsst ihr die gegenüberliegende Seite erreichen, um das Level abzuschließen. Oft geht es aber auch oben, unten oder rückwärts weiter.

Der Nintendo-Kollege lässt grüßen: Die Welt SS Exodus erinnert sicher nicht zufällig an die Schiffslevel in den *Mario*-Spielen.

Der Boss Mine Flayer ist eine Anspielung auf *Dungeons and Dragons* und *Bloodborne* und kam erst im Januar 2017 mit dem ersten kostenlosen DLC auf PC und PS4.

Die erste Etage des Gungeons ist täuschend harmlos. Dennoch entscheidet sich anhand der Waffen oft schon hier, ob der Durchlauf ein Erfolg wird.

ENTER THE GUNGEON

Switch Hereinspaziert ins Verlies: Wie der Name verrät, dreht sich in diesem Roguelike-Twinstick-Shooter von Devolver alles um Schusswaffen, Kugeln und Ballereien.

Es gibt eine sagenumwobene Waffe, mit der man die Dämonen der Vergangenheit auslöschen kann. Dumm nur, dass dieses Schießeisen tief im Gungeon begraben liegt, einem weitläufigen Verlies voller Feinde. Sieben Charaktere (zwei davon schaltet ihr erst im Verlauf des Abenteuers frei, einer steht nur im Koop-Modus zur Verfügung) campieren im Eingangsbereich des Tempels, um endlich mit ihrer Vergangenheit abzurechnen. Klassisch Roguelike müsst ihr nach dem Ableben wieder ganz von vorne anfangen, wenn ihr den Monteur bezahlt, könnt ihr aber bei Bedarf den Aufzug nehmen und auf einem tieferen Stockwerk den nächsten Versuch starten. Wie bei *Nuclear Throne* steuert und feuert ihr mit Hilfe der beiden Sticks am Controller, der Kugelhölle entflieht ihr, sollte es ganz brenzlig werden, durch eine Ausweichrolle. Die Bosse, Räume, Waffen und Items, denen ihr auf dem Weg ins Herz des Labyrinth begegnet, werden per Zufall bestimmt.

Kennste?

Enter the Gungeon hat viel Stil und zitiert Unmengen bekannte Medien. Ihr sammelt Wummen aus Spielen, Film und Fernsehen, darunter zum Beispiel die Plasma-Pistole aus *Halo*, den Moonraker-Laser aus dem gleichnamigen Bond-Film und die Machine Fist von Barret aus *Final Fantasy VII*. Auch die niedlich-einfallsreiche Gestaltung von Helden und Feinden überzeugt vom ersten Moment an. Typisch Roguelike habt ihr jede Menge zu tun; bis ihr die Vergangenheit aller Charaktere ausgelöscht habt, vergehen etwa 35 Stunden. Und solltet ihr wirklich alles freischalten wollen, wird euch das eine niedrige dreistellige Stundenzahl kosten. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht von schlechten Eltern, eine gewisse Erfahrung im Bullet-Hell-, Roguelike- und Twin-Stick-Shooter-Genre sowie gute Nerven sind empfehlenswert, sonst besteht Frustgefahr.

Warum nur?

Im Laufe des Spiels offenbaren sich einige merkwürdige Design-Entscheidungen, die verhindern, dass *Enter the Gungeon* sein Potential voll entfaltet. So sind die Möglichkeiten des Spielers, auf verfügbare Items und Waffen Einfluss zu nehmen, sehr gering. Später gibt es ein paar Möglichkeiten zur Manipulierung des Zufallsfaktors, allerdings nie in einem befriedigenden Ausmaß. Die Anzahl der Waffen ist beeindruckend, aber insgesamt enthält die Auswahl zu viele unterdurchschnittliche Ballermänner. Strategisches Vorgehen wird erschwert von der Tatsache, dass alle Objekte, die ihr liegen lasst, nach dem Verlassen des Raumes gestohlen werden. Ebenfalls merkwürdig: Zusätzliche Herzcontainer erhält man immer dann, wenn es gelingt, Bosse zu erledigen, ohne Treffer einzustecken. Angesichts der üppigen Gesundheitsvorräte der Bosse ist das gar nicht so einfach, aber wenn euch dieses Unterfangen zuverlässig gelingt, seid ihr sowieso gut genug, um ohne die zusätzlichen Herzen auszukommen. Nichtsdestotrotz: Geduldige Roguelike-Fans sollten *Enter the Gungeon* eine Chance geben.

Katharina Reuß

Genre:	Action
Entwickler:	Dodge Roll
Termin:	14. Dezember 2017
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7

Im Koop-Modus seid ihr im Duo unterwegs – jeder besitzt seine eigene Lebensenergie und Waffen, anders als bei *The Binding of Isaac*.

Nicht nur die Bosse verlangen mit ihren Bullet-Hell-Angriffsmustern präzise Ausweichmanöver und Treffsicherheit vom Spieler.

Wunderschöne Umgebungen regen zum Stehenbleiben, Betrachten und Genießen an. Über Portale geht es dann ab ins nächste sehenswerte Gebiet.

Bosse sehen nicht nur gut aus, sie bieten auch ordentliche Herausforderungen.

NINE PARCHMENTS

Switch Im neuesten Streich von Entwickler Frozenbyte kämpft ihr euch in Action-RPG-Manier durch eine ganze Reihe an Kreaturen.

Die Schöpfer der *Trine*-Reihe haben nun endlich ihr neues Koop-Abenteuer *Nine Parchments* veröffentlicht. Darin metzelt ihr euch in Top-Down-Perspektive mit diversen Zaubersprüchen und idealerweise mit ein paar Freunden, durch Horden an Gegnern. Ganz nebenbei dürft ihr auch die wunderschönen Umgebungen genießen, denn diese sind wie schon im geistigen Vorgänger *Trine* ein wahrer Augenschmaus.

Zauberpraxis für Lehrlinge

Nine Parchments handelt von einer Gruppe Zauberlehrlinge, die die Gunst der Stunde nutzen, um ein wenig Praxiserfahrung zu sammeln. In der Magier-Akademie hat eine Explosion sämtliche Schriftrollen in alle Winde verweht. Nun liegt es an den Schülern, durch die Welt zu reisen, die Zauberformeln zurückzuholen und sie sogleich zu erlernen. Denn es gilt: Je mehr Zaubersprüche ihr beherrscht, desto mehr Möglichkeiten habt ihr, um zukünftige Gegner zu besiegen. Begleitet wird das Abenteuer von einem hervorragenden Soundtrack, bei dem sich *Trine*-Fans direkt zu Hause fühlen. Auch die wunderschönen Umgebungen erinnern an den Koop-Plattformer – kein Wunder, denn *Nine Parchments* findet im selben Universum statt. Leider ist die Geschichte enttäuschend seicht und gewinnt auch im Laufe des Spiels nicht an erzählerischer Tiefe.

Ein magisches Chaos

Mit Zaubersprüchen und einem Stab bewaffnet, kämpft ihr euch nun also durch eine Vielzahl an Kreaturen. Immunitäten und Schwächen der Gegner zusammen mit Heil- und Effektmagie erlauben taktisches Vorgehen. Doch Vorsicht: Alle Zauber wirken auf beide Seiten, Eigenbeschuss ist also vorprogrammiert. Insbesondere mit ein paar Freunden sorgt das Ganze oft für ein effektreiches, spaßiges Chaos, bei dem man nur durch Absprache den Überblick behält. Habt ihr vor, das Spiel im Alleingang zu spielen, wird es hingegen schnell eintönig und auch der Schwierigkeitsgrad ist im Einzelspielermodus sehr knackig. Für etwas Extramotivation sorgt Freischaltbares, wovon es drei Arten gibt: Zauberstäbe, Kopfbedeckungen und Charaktere. Während Stäbe unter anderem Statuswerte verbessern, sind Hüte rein kosmetischer Natur. Charaktere unterscheiden sich leider nur minimal anhand der Fähigkeiten-Bäume, exklusive Schriftrollen gibt es nicht. Ziemlich unbegreiflich ist die Entscheidung, *Nine Parchments* nur mit einem einzigen Spielstand zu veröffentlichen. Dadurch müsst ihr jedes Mal von vorne anfangen, wenn ihr von Einzelspieler zu Mehrspieler wechselt und umgekehrt. Laut Entwickler ist jedoch bereits für Anfang Januar ein Patch in Arbeit, der das Problem angeht. Wenn ihr diese Zeilen lest, hat sich die Sache womöglich schon erledigt.

Sabrina Krauß

Genre:	Action-Rollenspiel
Entwickler:	Frozenbyte
Termin:	05. Dezember 2017
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Kreaturen sind immun gegen Zauber ihres eigenen Elements. Gegensätzliche Magie, wie Eiszauber gegen Feuermonster, sorgt dafür aber auch für mehr Schaden.

Sind zweimal alle Mitspieler gleichzeitig am Boden, dann heißt es: Game Over. Segnet einer unserer Freunde also das Zeitliche, sollten wir ihn schnell wiederbeleben.

Wenn ihr rechtzeitig einen beliebigen Tanzschritt aus einer vom Publikum verlangten Kategorie ausführt, dann regnet es reichlich Extrapunkte.

Im Breakdeck seht ihr eure gesammelten Charakter- und Tanzschritt-Karten. Habt ihr vier Charakterkarten beisammen, schaltet ihr die entsprechende Figur frei.

FLOOR KIDS

Switch Tanzt euch durch eine Vielzahl flippiger Musikstücke von DJ Kid Koala und begeistert das Publikum mit euren feschen Breakdance-Kombos.

Floor Kids reiht sich seit kurzer Zeit neben Rhythmusspielen wie *VOEZ, Deemo* und *Superbeat Xonic* im eShop der Nintendo Switch ein. Doch obwohl alle genannten Spiele zur Kategorie Musikspiel gehören, tanzt das Herzensprojekt vom ehemaligem B-Boy JonJon aus der Reihe. Mit charmanter, einzigartiger Grafik und passender Musik von DJ Kid Koala bezaubert der Breakdance-Titel Tanz- und Musikliebhaber.

Tanzt durch die Stadt

Die Geschichte des Spiels ist schnell erzählt: Als unbedeutender Niemand versucht ihr euch von einem kleinen Studio zur großen Bühne des Friedensgipfels vorzutanzen. Um das bewerkstelligen zu können, müsst ihr mit euren Breakdance-Choreographien die Zuschauer überzeugen und neue Mitglieder eurer Crew freischalten. An jedem Schauplatz gibt es insgesamt drei verschiedene Musikstücke, zu denen ihr euer Talent zeigen könnt. Erhaltet ihr mindestens drei von fünf Kronen – die Wertungseinheit im Spiel – schaltet ihr neue Charakterkarten frei. Jede Figur besitzt ihre eigenen Tanzschritte und Komboketten, an Abwechslung mangelt es hier also nicht. Das Ganze wird von einer wunderschönen, handgezeichneten Skizzen-Grafik zum Leben erweckt. Eine richtige Story oder verschiedene Modi hätten dem insgesamt recht kurzen Spiel jedoch nicht geschadet – etwas Zusatzmotivation hätte *Floor Kids* gut vertragen können, denn das Spielprinzip leidet nach einiger Zeit unter Eintönigkeit.

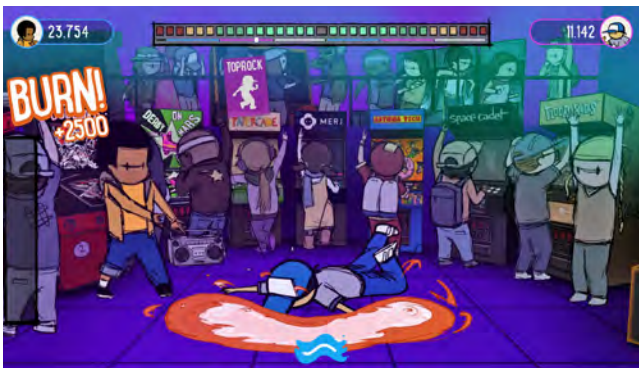
Komboketten und Punktejagd

Punktejäger und Fans stilvoller Komboketten werden sich im Breakdance-Titel jedoch schnell einleben. Mit Top Rock, Down Rock, Power und Freeze gibt es vier Tanzkategorien, aus denen ihr eine Vielzahl an Schritten auswählen könnt. Dazu drückt ihr einfach die entsprechenden Knöpfe und versucht, im Freestyle so viele Kombos wie möglich auszuführen, dabei aber gleichzeitig genug Abwechslung in euren Breakdance zu bringen. Außerdem müsst ihr im Refrain eine Taste erst im richtigen Beat, dann einfach so schnell wie möglich drücken. Im Mehrspielermodus macht das Ganze noch viel mehr Spaß: In Tanzduellen tretet ihr gegen einen Freund an und versucht ihn aus dem Ring zu tanzen. Der Spieler, der gerade nicht an der Reihe ist, kann eine „Burn"-Leiste füllen – ist diese voll kann ein Feuerball geworfen werden, um den Kontrahenten zu Fall zu bringen. Schade ist, dass es derzeit noch keine deutsche Sprachausgabe gibt, gute Englischkenntnisse sind also vorausgesetzt. *Floor Kids* wird leider von spielerischer Eintönigkeit im Einzelspieler und einem sehr kurzen, meist zu leichten Storymodus zurückgehalten. Die schicke Grafik und die nett anzusehenden Tanzschritte und -kombos ziehen jedoch in ihren Bann. Auch die spielerische Freiheit beim Erschaffen neuer Tänze sowie das Mehrspieler-Feature machen das Breakdance-Spiel zu einem sehr unterhaltsamen Titel für zwischendurch. Außerdem arbeiten die Entwickler an weiteren Inhalten (mehr Stages, Charaktere und ein Online-Multiplayer etwa), die später kostenlos per Update nachgereicht werden sollen.

Sabrina Krauß

Genre:	Musikspiel
Entwickler:	MERJ Media
Termin:	18. Dezember 2017
Preis:	16,99 Euro
WERTUNG	8

Die Geschichte wird vor dem erstmaligen Betreten einer Tanzfläche im hinreißenden Comic-Stil und auf leicht philosophische Art und Weise erzählt.



Im Tanzduell gegen einen Freund können Feuerbälle den Gegenspieler zu Boden gehen lassen. Wird der Angriff abgewehrt, erwischt das Feuer aber euch selbst.

DONKEY KONG 64

Da laust dich der Affe: *Donkey Kong 64* ist nicht nur bis heute eines der besten Jump & Runs aller Zeiten, sondern hält sogar einen Weltrekord im *Guiness World Records*-Buch. Der Soundtrack von niemand Geringerem als Altmeister Grant Kirkhope hat unter anderem den weltbekannten *DK-Rap* hervorgebracht. Und auch sonst strotzt das affige Abenteuer nur so vor Superlativen. Wir nehmen euch mit auf eine Zeitreise ins Jahr 1999, als *Donkey Kong 64* pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in den Regalen stand.

Wir schreiben das Jahr 1999. Im 50. Jahr der Bundesrepublik Deutschland begeistert Stefan Raab mit seinem Song „Maschen-Draht-Zaun“ ganze 800.000 Käufer seiner CD, den ersten Platz der Musik-Charts belegt er damit für stolze 14 Wochen. Gerhard Schröder ist seit einem Jahr deutscher Bundeskanzler, die CDU-Spendenaffäre sorgt innenpolitisch für Aufregung, der Kosovo-Krieg ist international das bestimmende Thema und die Menschen treibt die Angst vor dem Jahr-2000-Computerproblem um. Genau in dieser Zeit, hierzulande genau genommen zum Nikolaustag 1999, erscheint ein Meisterwerk namens *Donkey Kong 64*, das bis heute einzigartig ist. Nicht nur ließ sein Preis viele Eltern verzweifeln, deren Sprösslinge sich

King K. Rool ist in *Donkey Kong 64* zurück und böser als je zuvor. Er entführt die gesamte Affenbande (außer Donkey Kong) und stiehlt obendrein die Bananenvorräte.

In Cranky Kongs Labor bekommen Donkey, Diddy und Co. gegen gesammelte Münzen besondere Tränke, die neue Fähigkeiten und Attacken freischalten.

Der *DK-Rap* aus dem Intro des Spiels hat heutzutage Kultstatus und wurde beispielsweise im Prügelspiel *Super Smash Bros. Melee* neu aufgelegt.

Wie es sich für einen Ober-Bösewicht wie King K. Rool gehört, gleicht sein gigantisches Kampfschiff seinem äußerst schauerlichen Ebenbild.

das Spiel auf Teufel komm raus zu Weihnachten wünschten – da das zwingend notwendige Expansion Pak der Spielkassette beilag, war das Affenabenteuer damals eine ganze Ecke teurer als üblich. Eine massive Werbekampagne begleitete außerdem die Veröffentlichung, sodass das Spiel kaum an jemandem vorbeiging. Das reichte von Anzeigen in Comics und Zeitschriften über Fernsehwerbung zur Hauptsendezeit bis hin zu speziellen N64-Varianten und Zubehör im Donkey-Kong-Design sowie Merchandise wie T-Shirts, Geldbeutel, Kappen, Figuren und Co.

Doch warum überhaupt so viel Aufsehen um ein Nintendo-64-Spiel? Nachdem das legendäre britische Entwicklerstudio Rare (damals noch Rareware) 1994, 1995 und 1996 jeweils pünktlich zu Beginn des Weihnachtsgeschäfts Ende November einen Ableger der überaus erfolgreichen *Donkey Kong Country*-Reihe für das Super Nintendo veröffentlichte, stand mit *Donkey Kong 64* das erste dreidimensionale Abenteuer um Nintendos berühmten Affen an. Zwar erschien 1997 mit *Diddy Kong Racing* bereits ein 3D-Spiel mit der Affenbande, dabei handelt es sich aber nur um ein Funracer-Spin-off. Mit dem 3D-Jump&Run *Donkey Kong 64* spielte die *Donkey Kong*-Serie auf einmal in einer Liga mit *Super Mario 64* und *Banjo-Kazooie*; ebenfalls zwei Meisterwerke der Spielegeschichte. Die Erwartungen waren angesichts der *Donkey Kong Country*-Spiele hoch, wurden aber voll erfüllt.

Ein altbekannter Bösewicht

Zunächst einmal zur Story, bevor wir uns dem Gameplay widmen. Donkey Kongs ewiger Widersacher King K. Rool, allen Fans wohlbekannt aus der *Donkey Kong Country*-Reihe, will die DK-Insel mit einem gigantischen Laser namens „Kaputt-O-Matik“ zerstören. Der Versuch schlägt aber fehl und seine eigene mechanische Insel wird schwer beschädigt, sodass sie nicht weiterfahren kann und schließlich direkt neben der DK-Insel liegen bleibt. King K. Rool nutzt die Situation, um Donkey Kongs Freunde sowie seine ganzen Bananenvorräte zu stehlen. Deshalb ist es Donkey Kongs Aufgabe, seine Crew zu befreien, die Bananen zurückzuholen und King K. Rool sowie seine Armee zu besiegen und in die Flucht zu schlagen. Außerdem muss er den Kremling K. Lumsy befreien, der von King K. Rool in ein düsteres Verlies gesperrt wurde.

Durch Einsatz der Kristallkokosnüsse kann Diddy King mithilfe eines Jetpacks durch die Luft fliegen und zugleich mit seiner Erdnuss-Pistole rumballern.

Klingt nach viel Arbeit für Donkey Kong, was? Ist es auch. Zum Glück ist unser affiger Freund in seinem großen 3D-Abenteuer aber nicht auf sich allein gestellt, sondern kann auf die Mithilfe seiner Crew setzen, die er zuvor aber erst befreien muss. Neben Diddy Kong, der schon lange zuvor zu Donkey Kongs Mitstreitern zählte, gehören in *Donkey Kong 64* zur Affenbande erstmals die neuen Figuren Tiny Kong, Lanky Kong und Chunky Kong, alle mit jeweils eigenen Spezialfähigkeiten. Zu fünft bestreiten die Affen neben der Oberwelt acht verschiedene große Levels, jeweils mit einem Bosskampf am Ende der jeweiligen Spielwelt. In den Levels gilt es zuvorderst, goldene Bananen zu sammeln. Pro Level kann jeder Kong insgesamt fünf

Jeder Kong kann in jeder der acht Welten je bis zu 100 bunte Bananen sammeln. Einen guten Teil dieser somit insgesamt 4.000 bunten Bananen braucht ihr, um den Zugang zu den Bosskämpfen am Ende jedes Levels freizuschalten.

Minispiele wie die Kampfarena bestreitet ihr solo im Abenteuer oder auch im Mehrspieler-Modus.

Bananen sammeln, damit sind es 25 pro Level und 201 im gesamten Spiel. Doch damit noch lange nicht genug: Pro Level und Kong gibt's 100 bunte Bananen (öffnen die Türen zu den Bossgegnern), jeweils eine Bananenmedaille für jeden Kong, wenn er über 75 bunte Bananen im Level gesammelt hat, je zwei Bananenfeen, eine Krone für den Sieg gegen zahlreiche Kremlings in der Kampfarena, Bananenmünzen für den Einkauf in Läden, Boss-Schlüssel bei besiegtem Endboss, Regenbogenmünzen, Kristallkokosnüsse, Munitionsboxen, Orangen und noch viel mehr. Wahnsinnig viel zu sammeln, oder? Doch was bringen die Items eigentlich?

Unzählige Collectables

Goldene Bananen sind das zentrale Collectable im Spiel und schalten neue Welten frei und sind somit nötig, um *Donkey Kong 64* abzuschließen. Die Bananenfeen schalten unter dem Punkt „Mysterien" im Hauptmenü Bonusinhalte frei. Bananenmünzen werdet ihr in den Läden von Cranky, Candy und Funky Kong los. Dafür bekommt ihr neue Fähigkeiten (Cranky), neue Musikinstrumente und Energie-Erweiterungen (Candy) sowie frische Waffen und Munitionstaschen (Funky). Kristallkokosnüsse benötigt ihr für den Einsatz der Spezialfähigkeiten (wie Fliegen bei Diddy Kong oder Unverwundbarkeit bei Donkey Kong), Orangen fungieren als Granaten und so weiter. Jeder der fünf spielbaren Kongs kann also auf ein breites Arsenal an Fähigkeiten, Moves und Waffen zurückgreifen, die auch allesamt nötig sind, um die unzähligen Collectables zu ergattern und gegen kleine sowie große Gegner zu bestehen.

Sogar das legendäre Arcade-Spiel *Donkey Kong* hat es in *Donkey Kong 64* geschafft. Wenn ihr den entsprechenden Automaten im Level „Fabrik Fatal" ausfindig macht und erfolgreich absolviert, werdet ihr mit der Nintendo-Münze belohnt.

Abwechslungsreiche Welten

Die Spielwelt teilt sich neben der Oberwelt in – wie bereits erwähnt – acht verschiedene Levels auf. Im „Tropen Trubel" habt ihr es mit einer pflanzenreichen Dschungelwelt zu tun, die „Azteken Arena" wird von reichlich Treibsand, Pyramiden und Co. dominiert. In der „Fabrik Fatal", einer alten, heruntergekommenen Spielzeugfabrik, findet ihr den Original-Arcade-Automaten mit dem ersten *Donkey Kong*-Spiel, das ihr dort auch tatsächlich spielen könnt (als Belohnung gibt's bei Erfolg die Nintendo-Münze). „Aqua Alptraum" ist eine Welt voller Höhlen, mit zahlreichen Gewässern und einem großen Leuchtturm in der Mitte. „Wunder Wald" wurde ursprünglich für *Banjo-Kazooie* entwickelt, wanderte schlussendlich aber mit nur leichten Änderungen in *Donkey Kong 64*. Zentral ist hier eine gigantische Kuckucksuhr sowie die Möglichkeit, die Tageszeit zu wechseln. Die „Kristall Kaverne" ist eine riesige Eishöhle, durchzogen von einem großen Gewässer und bebaut mit vielen Iglus und Holzhütten. „Kamikaze Kastell" ist ein schauriges Spukschloss und „K. Rools Kommandantur" schließlich der finale Level der Spielwelt im Innern von King K. Rools schwimmender Insel, wo auch der finale Endkampf des Spiels stattfindet.

Ein grandioser Soundtrack

So abwechslungsreich wie *Donkey Kong 64* bei den Collectables daherkommt (dafür hat es übrigens auch den Weltrekord zugesprochen bekommen: Spiel

mit den meisten sammelbaren Gegenständen), so unterschiedlich sind auch die Levels beziehungsweise Spielwelten. Das macht einen großen Teil des unvergleichlichen Charmes aus, der zudem noch von den liebevollen Mitgliedern der Affenbande und nicht zuletzt von dem genialen Soundtrack getragen wird, der von niemand Geringerem als Grant Kirkhope stammt. Allein der rund dreiminütige ikonische *DK-Rap* begeistert bis heute Fans und Nicht-Fans rund um die Welt gleichermaßen, zudem hat Kirkhope im Spiel auch Donkey Kong seine tiefe und markante Stimme verliehen. Technisch war *Donkey Kong 64* seinerzeit auf der Höhe der Zeit, wenn auch nicht für eine bahnbrechend bessere Grafik als ähnliche Spiele bekannt. Aufgrund seiner schieren Größe wird das Expansion Pak zwingend benötigt, das den Arbeitsspeicher des N64 von 4 auf (Achtung, Ironie) wahnwitzige 8 MB erhöht. Bis heute warten Fans vergeblich auf ein weiteres 3D-Abenteuer mit Donkey Kong. Einige Jahre später kehrte Nintendo mit *Donkey Kong Country Returns* und *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* wieder zu den 2D-Wurzeln der Serie zurück. Aber wer weiß schon, woran die Retro Studios eigentlich seit Jahren arbeiten, richtig? Immerhin stammen gerade erwähnte *Country*-Teile auch schon aus deren Händen.

Ein richtiges *Donkey Kong*-Spiel braucht natürlich unbedingt was? Richtig, natürlich rasante Loren-Fahrten!

Ein solider Erfolg

Donkey Kong 64 kam seinerzeit bei der Fachpresse gut an, so bewertete beispielsweise die N-ZONE das 3D-Abenteuer mit einer herausragenden 95er-Wertung. Im Allgemeinen lobte die Presse das im Vergleich mit *Banjo-Kazooie* ähnliche Spielgefühl und die vielen Collectables, schlechter kam hingegen die oftmals fehlerhafte oder einfach nur schlechte Kameraführung weg. Mit diesem Problem kämpften allerdings quasi sämtliche 3D-Jump&Runs der Nintendo-64-Ära. Auch verkaufstechnisch war *Donkey Kong 64* mit rund 5,27 Millionen abgesetzten Exemplaren ein Erfolg, angesichts der massiven Werbekampagne stand es aber im Schatten des ersten *Donkey Kong Country*-Ablegers, der fast zehn Millionen Mal über die Ladentheke ging. Aber immerhin, *Donkey Kong 64* belegt den siebten Platz der meistverkauften N64-Spiele und wurde öfter verkauft als das zweite und dritte *Donkey Kong Country*. Und so oder so: Auch heutzutage ist *Donkey Kong 64* ein noch immer sehr empfehlenswertes Spiel und braucht sich vor aktueller Konkurrenz wie *Yooka-Laylee* oder *Super Mario Odyssey* nicht zu verstecken. Habt ihr kein Nintendo 64 zu Hause stehen, bekommt ihr das Spiel für rund 10 Euro übrigens auch im eShop der Wii U. Und falls ihr nicht alleine spielen wollt: Auch ein Mehrspieler-Modus steht zur Verfügung. Hier dürft ihr maximal zu viert in drei verschiedenen Arenen und einer Spezialarena sowie in sechs verschiedenen Modi ran und euch ordentlich gegenseitig auf die Mütze geben oder euch im Wettkampf messen. Und wenn ihr noch etwas Ansporn für das Einzelspieler-Abenteuer braucht: Abhängig vom Prozentsatz gesammelter Items erwartet euch eine von drei unterschiedlichen Endsequenzen. In diesem Sinne: Schnappt euch ein Bündel Bananen und einen Controller und stürzt euch in das wohl affigste Abenteuer der Videospielgeschichte.

Johannes Gehrling

In *Donkey Kong 64* sammelt ihr nicht nur unfassbar viele verschiedene Collectables, auch mit Schaltern und Ähnlichem müsst ihr oftmals interagieren.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein grandioses 3D-Abenteuer, das geradezu nach einem Nachfolger schreit."

Kaum etwas wünsche ich mir seit Jahren sehnlicher als einen direkten Nachfolger zu *Donkey Kong 64*. Zwar hatte ich mit *Donkey Kong Country Returns 3D* und *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* auf 3DS beziehungsweise Wii U einen Heidenspaß und auch die alten *Donkey Kong Country*-Teile auf dem Super Nintendo spiele ich hin und wieder immer noch, am meisten und nachhaltigsten hat mich bis heute aber der 3D-Ableger der Serie fasziniert. Das hängt sicher zum Teil mit einem nostalgisch verklärten Blick zurück auf den Veröffentlichungszeitraum zusammen, liegt aber ganz klar auch an der herausragenden Qualität des Spiels sowie dem unnachahmlichen Rare-Charme der 90er-Jahre. Und natürlich am absolut genialen Soundtrack von Grant Kirkhope. Nach *Super Mario Odyssey*, das für mich persönlich das Spiel des Jahres 2017 ist und endlich wieder stark in Richtung *Super Mario 64* und *Super Mario Sunshine* geht, sowie *Yooka-Laylee*, das das *Banjo-Kazooie*-Flair recht gut einfängt, bin ich mehr denn je bereit, auch Donkey Kong und seine Affenbande wieder in ein dreidimensionales Abenteuer zu werfen. Die Switch wäre wohl die absolut passende Plattform dafür. Zuvor darf Nintendo aber gerne auch mit der Virtual Console auf der Hybridkonsole vorankommen und *Donkey Kong 64* darauf veröffentlichen. Mobil würde ich das Abenteuer auch sehr gerne immer mit dabei haben.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 02/2003

Vor 15 Jahren war das neue Jahr 2003 noch ganz jung, der Euro seit einem Jahr das gültige Zahlungsmittel Deutschlands und die N-ZONE stark vom damals noch frischen Gamecube geprägt. Das zeigte sich zum Beispiel am Cover, das von *Zelda: The Wind Waker* geziert wurde, welches im Import-Test aus Japan auf riesigen acht Seiten eine absolut traumhafte 95er-Wertung einfuhr und damit bis heute eines der am besten bewerteten Spiele in der N-ZONE-Historie darstellt. Ebenfalls im Import-Test: Ein weiterer *Zelda*-Titel (jedoch für den GBA), nämlich *Zelda: The Four Swords*. Das Handheld-*Zelda* heimste im US-Import-Test eine ebenfalls grandiose 91 ein. Zudem debütierte die Pokémon-Serie mit *Pokémon Rubin & Saphir* auf dem GBA; der Erstauftritt der Taschenmonster auf dem Nintendo-Handheld war der N-ZONE-Redaktion eine 87 wert. Weitere besonders gute Test-Titel der Ausgabe (Auswahl): *Star Wars: Bounty Hunter* (Gamecube, 84), *Blood Omen 2* (Gamecube, 85), *NBA Live 2003* (Gamecube, 83) und *Doom 2* (GBA, 87). In der Vorschau brillierten vor allem *Driver 3*, *Tom Clancy's Splinter Cell* und *NBA 2K3*, die allesamt als „sehr gut" eingeschätzt wurden.

In einer großen Reportage stellte die Redaktion außerdem verschiedenes Gamecube-Zubehör vor, darunter viele Controller, u.a. der damals neuartige kabellose Wavebird-Controller von Nintendo. Außerdem wurden viele Lenkräder, Memory Cards, Flatscreens zum Einstecken an den Gamecube, Soundsysteme sowie RBG-Kabel und mehr vom N-ZONE-Team ausgiebig getestet und vorgestellt.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GC)

POKÉMON RUBIN & SAPHIR (GBA)

AUSGABE 02/2008

Vor 10 Jahren stand in Ausgabe 02/2008 der kommende Prügelhit *Super Smash Bros. Brawl* im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit von Deutschlands großem Nintendo-Magazin. Auf sechs Seiten erfuhren die Leser alles Wissenswerte zum größten Wii-Spiel der ersten Jahreshälfte 2008. *Mario Kart Wii* wurde damals dafür in die zweite Jahreshälfte verschoben. Aus dem Vorschau-Bereich auch heute noch erwähnenswert ist ansonsten nur *Dragon Quest IV*, dem sich die Redaktion ebenfalls widmete. Der Test-Bereich sah zu Beginn 2008 ziemlich mager aus, der größte Hit der Ausgabe war damals *Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros* (Wii, 8 im Einzelspieler). Ansonsten wanderten fast nur mittelmäßige, wenige gute und keine herausragenden Titel durchs N-Zone-Testlabor. Dafür blieben aber jede Menge Seiten für viele tolle Reportagen übrig. In der großen Hit-Vorschau 2008 stellte die Redaktion zehn potenzielle Spiele-Hits vor, nämlich *Wii Music*, *Dragon Quest IV*, *No More Heroes*, *Wii Ware*, *Disaster: Day of Crisis*, *Wii Fitness*, *Advance Wars: Dark Conflict*, *Fire Emblem DS*, *Mario Kart Wii* sowie *Super Smash Bros. Brawl*. Im Rückblick auf 2007 schwelgten die Redakteure in Erinnerungen an Hits, Flops, Außergewöhnliches und mehr des damals vergangenen Jahres. Eine weitere Reportage beleuchtete die Einkaufs-Trends der Elektronik-Shopping Meile Akihabara in Tokio, Reportage Nummer vier beschäftigte sich mit verschiedenen Meinungen zu *Super Mario Galaxy*.

AUSGABE 02/2013

Der Start von Nintendos damals neuster Heimkonsole, der Wii U, lag Anfang 2013 erst wenige Monate zurück; spieletechnisch hatten quasi alle Hersteller ihre großen Titel schon kurz vor Weihnachten verbraten. Deswegen ist es kaum verwunderlich, dass die Test-Sektion vor fünf Jahren nicht nur klein war, sondern auch ausschließlich schlechte oder maximal mittelmäßige Titel beinhaltete – und nichts davon ist heute mehr erwähnenswert. Deswegen blieb der Redaktion aber die Zeit (und der Platz im Heft), um mit einem großen Service-Artikel unter dem Namen „Das Wii-U-Wiki für Gamer“ aufzutrumpfen. Darin enthalten: Technische Daten im Vergleich, Umfrageergebnisse zur Wii U, der Wii-U-Hype im Zeitverlauf, eine Anleitung zum Datenaustausch, die besten Easereggs, eine FAQ-Sektion mit häufig gestellten Fragen, Erfolgsbewertung des Wii-U-Verkaufsstarts in verschiedenen Regionen weltweit, Zubehör im Test sowie ein Guide zur Multimedia-Aufrüstung der Wii U. Im Vorschau-Bereich blickte die Redaktion einigen vielversprechenden Titeln entgegen, unter anderem *Monster Hunter Ultimate* (Einschätzung: 8 von 10), *Lego City: Undercover* (Einschätzung: 8 von 10), *Aliens: Colonial Marines* (Einschätzung: 8 von 10), *Fire Emblem Awakening* (Einschätzung: 8 von 10) und mehr. Ansonsten gab's die gewohnte Kost aus Downloads-Tests, Retro, Leserbeiträgen, N-ZONE-Superliga sowie vielen Tipps und Tricks.

DAS WAR 2017

Das Jahr 2017 geht für Nintendo – vor allem dank der Switch – wohl als eines der erfolgreichsten zu Ende. Wir blicken zurück auf zwölf Monate Switch, 3DS, Wii U, Mobile und mehr!

Von: Johannes Gehrling & Viktor Eippert

UNSERE SPIELE DES JAHRES | SWITCH

Erst im März 2017 erschienen, bietet die Nintendo Switch schon jetzt eine starke Auswahl an Toptiteln. Entsprechend umkämpft waren die Top-Positionen der Spiele des Jahres für Switch.

PLATZ 1 | SUPER MARIO ODYSSEY

Den Kampf um die Topposition haben sich wenig überraschend *Zelda: Breath of the Wild* und *Super Mario Odyssey* geliefert. Beide Spiele bieten eine große Freiheit und setzen auf die Erkundung der Spielwelt. Während Links neues Abenteuer das Serienkonzept zu großen Teilen auf den Kopf stellt und viel Neues wagt, brilliert *Super Mario Odyssey* mit der genialen Caper-Mechanik, einer quasi perfekten Steuerung und vor allem purer Spielfreude zu jeder Sekunde. Es macht irre viel Spaß, die kreativen Welten mit Mario zu erforschen und dabei allerhand verschiedene Aufgaben zu erfüllen, um die Power-Monde zu sammeln. Dann sind da noch die vielen tollen Anlehnungen an die reiche *Mario*-Historie, die Kenner der Serie mehrfach breit grinsend vor der Mattscheibe zurücklassen. *Super Mario Odyssey* ist ein perfektes Beispiel für Nintendos Philosophie, dass der Spielspaß bei Videospielen immer im Mittelpunkt steht. Dieses Konzept geht bei Marios charmanter Odyssee in Gänze auf. So konnte Marios neuer Hüpfspaß nicht nur das N-ZONE-Kernteam begeistern, sondern auch viele andere Kollegen aus unseren Redaktionsabteilungen. In diesem Sinne: Herzlichen Glückwunsch, Mario! Trotz der harten Konkurrenz durch Spitzohr Link hast du dir deinen Sieg redlich verdient!

PLATZ 2 | THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wenn ein derart herausragendes Spiel wie *Zelda: Breath of the Wild* in unserer Abstimmung „nur" den zweiten Platz einfährt, dann heißt das vor allem eines: Nintendo hatte in Sachen Spielehighlights ein verdammt starkes Jahr!

PLATZ 3 | MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Zweifellos DIE Überraschung des Spielejahres für Nintendo-Fans. Der absurde Mix aus Ubisofts verrückten Rabbids und Mario samt Freunden geht überraschend toll auf und resultiert in einem klasse Strategie-Titel.

PLATZ 4 | ROCKET LEAGUE

Fußball mit ferngesteuerten Mini-Autos? Klingt zunächst schräg, macht online und vor allem mit Freunden aber unverschämt viel Spaß. Zumal die klasse Ballphysik erfreulich viel Taktik zulässt, sofern ihr genug Übung und Können mitbringt.

PLATZ 5 | STARDEW VALLEY

Diese Indie-Perle bietet all das, was *Harvest Moon* seinerzeit auf dem SNES so super machte und erweitert es um zahlreiche Spielmechaniken, clevere Ideen, interessante Charaktere und verpackt alles in einen schicken Retro-Pixel-Look.

UNSERE SPIELE DES JAHRES | 3DS

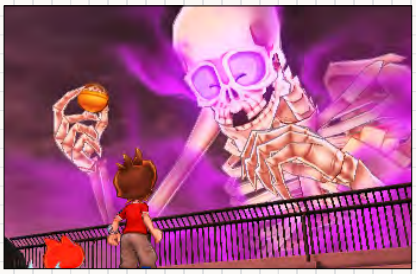
Auch für den inzwischen beinahe schon sieben Jahre alten 3DS erschienen 2017 noch zahlreiche tolle Spiele. Ganz so heiß umkämpft wie bei der Switch waren die Spitzenplätze unserer redaktionsinternen Abstimmung hier aber nicht und *Metroid* hat sich mit Abstand als klarer Sieger entpuppt.

PLATZ 1 | METROID: SAMUS RETURNS

Samus' 3DS-Abenteuer ist nicht nur eine klasse Neuinterpretation von *Metroid 2: Return of Samus*, es ist auch für sich genommen ein grandioses *Metroid*.

PLATZ 2 | POKÉMON ULTRASONNE & ULTRAMOND

Ultrasonne und *Ultramond* mögen zwar nicht viel Neues im Vergleich zu *Sonne* und *Mond* bieten, doch sind es dennoch exzellente *Pokémon*-Abenteuer.



PLATZ 3 | YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER

Auch der *Pokémon*-Konkurrent *Yo-kai Watch 2* kam bei uns in der Redaktion gut weg und sichert sich knapp den dritten Platz vor *Dragon Quest VIII*.

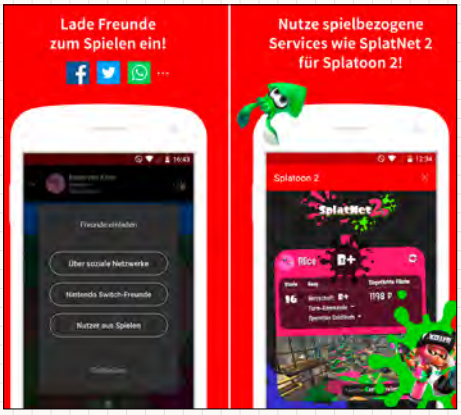
FREUDIGE ÜBERRRASCHUNGEN

Immer wieder überrascht uns Nintendo völlig unerwartet mit Spielen, denen wir zunächst skeptisch gegenüberstehen oder die wir so nicht erwartet hätten, die sich schlussendlich aber als wahre Schätze erweisen.

Nintendo hat uns 2017 mehrfach überrascht, zweimal dabei auf der E3 im Juni. So wurde dort einerseits *Mario + Rabbids Kingdom Battle* von Ubisoft-Gründer Yves Guillemot und Mario-Vater Shigeru Miyamoto offiziell vorgestellt, das sich später als echter Hittitel herausstellte. Andererseits kündigte Nintendo während eines Treehouse-Livestreams fast schon klammheimlich ein neues 2D-Metroid für 3DS an: *Metroid: Samus Returns*. 13 Jahre nach dem letzten zweidimensionalen Abenteuer mit Samus Aran durften sich *Metroid*-Fans im September 2017 endlich wieder aufmachen, fremde Welten zu erkunden und Samus' Kampfanzug stetig zu verbessern. Auch überrascht haben uns im vergangenen Jahr viele Drittherstellertitel, die auf die Switch kamen oder bereits angekündigt wurden. *Doom* und *Wolfenstein 2* sind nur zwei Beispiele für Titel, die wir eher nicht erwartet hätten.

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES

Bei aller Freude über die erfolgreiche Switch und die vielen genialen Titel, die bereits für die Konsole erhältlich sind, blieben aber auch Patzer nicht aus. Der wichtigste betrifft die Online-Funktionen der Switch.



Man kann Nintendo sicher vieles vorwerfen, sei es Positives oder Negatives. Was die Japaner aber bis heute nicht wirklich verstanden haben, ist die zeitgemäße Verwendung des Internets – zumindest in manchen Aspekten. Das wurde Mitte 2017 mehr als deutlich, als Big N die Switch-App für Smartphones und Tablets veröffentlichte. Nicht nur, dass die Anwendung noch immer ausschließlich *Splatoon 2* und keine weiteren Spiele unterstützt (hierzu aber zugegeben einige gute Funktionen liefert), vor allem der Sprachchat über die App ist ein echter Graus. Kein Wunder, dass wir in der Kolumne der Ausgabe 09/2017 diesem Thema auf den Grund gingen. Die wichtigsten Punkte: Der Sprachchat der Switch funktioniert nur über die zugehörige App, was ein weiteres Gerät notwendig macht. Spielmusik und Sprachchat gleichzeitig zu hören, ist nur über abenteuerliche Verkabelungen möglich. Die App funktioniert unzuverlässig und kompliziert. Hier muss dringend ganz schnell nachgebessert werden, Nintendo!

KATHARINA REUSS

Spiele des Jahres: *Super Mario Odyssey, The Binding of Isaac: Afterbirth +, Stardew Valley, Mario + Rabbids Kingdom Battle*

Flop des Jahres: Die meisten Flops vergesse ich schnell wieder.

Schlechtester Film des Jahres: *Star Wars: Die letzten Jedi.* DAS werde ich so schnell nicht vergessen. Hahahaha.

Buch des Jahres: *Wassermusik* von T.C. Boyle. Ich weiß, ist schon uralt, aber ich habe es erst dieses Jahr gelesen, okay?

Comic des Jahres: *One More Year* (Band 3 von Megg und Mogg) von Simon Hanselmann

Und sonst: Danke ich ganz herzlich all den kreativen Teilnehmern des Komic-Wettbewerbes. Ihr habt dieses Jahr ganz wunderbare Kunstwerke abgeliefert!

Wünsche für 2018: Ich wünsche Kollegen, Freunden, Verwandten, allen Lesern und natürlich auch mir selbst die Fähigkeit, alle schönen Momente vollends genießen zu können und mit den Widrigkeiten, die da kommen mögen, bestmöglich umzugehen. Alles wird gut, ihr seid klasse.

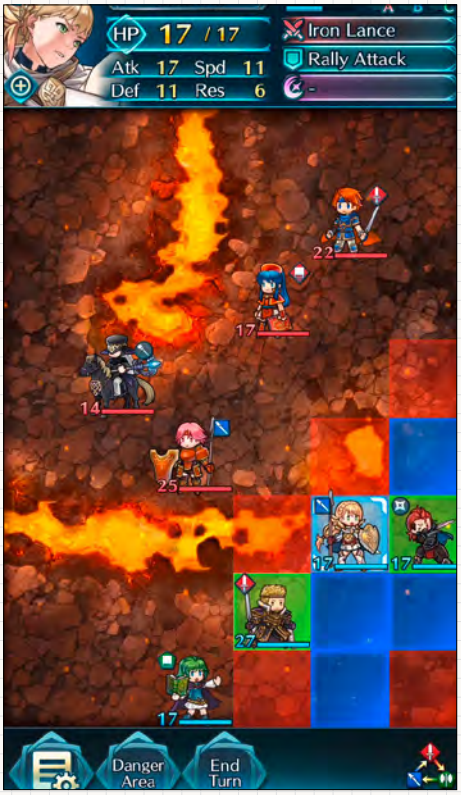
DER INDIE-OVERKILL AUF DER SWITCH

Hunderte Spiele sind bereits in den ersten rund zehn Monaten ihrer Lebenszeit für die Nintendo Switch erschienen. Darunter befinden sich nahezu unzählige Indie-Titel, die für jeden Geschmack das Passende bieten. 2017, das Jahr der Indie-Titel?

Indie-Spiele sind ein Phänomen der jüngeren Videospielgeschichte. Kein Wunder, ermöglicht doch der kostengünstige Vertrieb über das Internet vielen Spielen erst, überhaupt das Licht der Spielewelt zu erblicken. Vollends angekommen ist die Indie-Welle in der Nintendo-Welt erst mit der Switch. Zwar erschienen und erscheinen auch schon auf Wii U, 3DS und Co. Spiele von Indie-Entwicklern, jedoch nicht annähernd in dem Ausmaß, wie es auf der Switch der Fall ist. Was sich kurz nach Release der Hybridkonsole noch auf einige wenige Titel pro Woche beschränkte, wuchs in den folgenden Monaten zu einer wahren Flut an wöchentlichen Indie-Veröffentlichungen an. Darunter befinden sich natürlich viele mittelmäßige oder auch mal ein schlechter Titel, im Allgemeinen ist die Qualität aber sehr hoch. Natürlich gehören mittlerweile auch echte Perlen zur Auswahl im Switch-eShop. Ein paar Beispiele: *Stardew Valley* (unsere Wertung in Ausgabe 12/17: 87), *Steamworld Dig 2* (unsere Wertung in Ausgabe 11/17: 84), *Fast RMX* (unsere Wertung in Ausgabe 05/17: 81), *Shovel Knight: Treasure Trove* (unsere Wertung in Ausgabe 05/17: 90), *Cave Story+* (unsere Wertung in Ausgabe 09/17: 82) oder *Rocket League* (unsere Wertung in Ausgabe 01/18: 90). Diese Liste ließe sich noch eine ganze Weile weiterführen. Doch wieso veröffentlichen so viele kleine und Indie-Entwickler ihre Spiele auf der Switch, wie einfach ist die Entwicklung, wie erfolgreich sind die verschiedenen Titel? Diesen und noch mehr Fragen ging Volontär Johannes erst in der letzten Ausgabe (01/2018) in einer sechsseitigen Reportage genau auf den Grund. Wollt ihr also mehr Details und Hintergrundinfos sowie Interviews mit Entwicklern zum Thema, lest am besten die Reportage „Nintendo Switch: Ein Paradies für Indie-Entwickler?“. Nur so viel vorweg: Es hat auch mit dem Support durch Nintendo und mit der Konsole selbst zu tun.

NINTENDO BLEIBT MOBIL

Erst seit 2016 veröffentlicht Nintendo Spiele abseits der eigenen Plattformen auch für Smartphones und Tablets. Bisher sind die Japaner damit sehr erfolgreich, ihre Mobilspiele gehören zu den besten der App Stores und fahren ordentliche und wiederholte Gewinne ein. Dieses Jahr kamen drei neue dazu, die gut bei uns ankamen.



FIRE EMBLEM HEROES

Dank des In-App-Kaufsystems fährt das Strategiespiele ordentlich Gewinne ein. Unsere Wertung: 80 (Ausgabe 04/17).

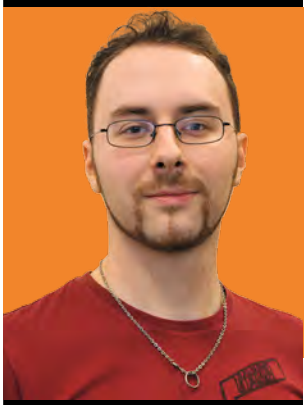
ANIMAL CROSSING: POCKET CAMP

Das Simulationsspiel ist das jüngste Mobil-Werk der Japaner und erschien im November 2017 für Android und iOS. Ob das Spiel ein Erfolg wird, muss sich noch zeigen. Es setzt, genau wie *Fire Emblem Heroes*, auf In-App-Käufe. Neue Inhalte gibt's regelmäßig. Unsere Wertung: 78 (Ausgabe 01/18).

SUPER MARIO RUN

Des weltberühmten Klempners erster Smartphone-Auftritt konnte das finanzielle Ziel zwar nicht erreichen, macht aber jede Menge Spaß! Unsere Wertung: 80 (Ausgabe 11/17).

VIKTOR EIPPERT



Spiele des Jahres: *Zelda: Breath of the Wild* ganz dicht gefolgt von *Xenoblade Chronicles 2*, *Splatoon 2* und *Super Mario Odyssey*

Überraschung des Jahres: *Mario & Rabbids Kingdom Battle* – was für ein wunderbar charmantes und spaßiges Strategievergnügen!

Indie-Spiele des Jahres: *Rocket League*, *Steamworld Dig 2*, *Stardew Valley*, *Shovel Knight: Treasure Trove*

Ankündigungen des Jahres: *Bayonetta 3* & *Valkyria Chronicles 4* für Switch. Woohooo!

Und sonst: … bin ich immer wieder erstaunt darüber, wie wunderbar schnell alles mit der Switch geht und wie verdammt praktisch das Hybridkonzept ist. Seit ich die Switch habe, tue ich mir wesentlich schwerer damit, andere Konsolen zu benutzen.

Wünsche für 2018: Ich hoffe, Nintendo trumpft mit ebenso genialen Spielen auf wie schon 2017. Außerdem wünsche ich mir explizit *Pikmin 4* und ein neues *Advance Wars* für Switch!

DIE UNGLAUBLICHE N-ZONE-COMMUNITY

Was wäre die N-ZONE ohne ihre treuen Leser beziehungsweise die fleißige und ambitionierte Community? Zumindest viel zu ruhig und wahrscheinlich gar nicht existent. Umso schöner, mit wie viel Herzblut viele unserer Leser bei der Sache sind, sei es bei Gewinnspielen, Leserbriefen, Kunstwerken, Lesertreffs und was es sonst noch alles gibt! Wir blicken nicht nur auf das Nintendo-Jahr zurück, sondern auch auf ein N-ZONE-Community-Jahr.

Am Freitag, den 05. Mai 2017, besuchten uns vier treue Leser in unseren heiligen Redaktionshallen zum Lesertreff mit anschließendem Kneipenbesuch: Alessandro Saiko, Stephan Funk, Andi Hammerl und Thomas Berge (v.l.n.r.) + Hannes und Vik.

In den Ausgaben 03/2017 und 04/2017 freuten wir uns ganz besonders über die tollen Zeichnungen unserer Leserin Edelgard, die am Tablet wahre Kunstwerke erschafft. Vielen Dank nochmal und melde dich doch gerne mal wieder bei uns! :-)

An dieser Stelle möchten wir uns für ein wunderbares Jahr 2017 zusammen mit euch, unseren treuen Lesern, bedanken. Auch heuer habt ihr wieder bewiesen, mit wie viel Herzblut und Leidenschaft ihr Nintendo-Fans und N-ZONE-Leser seid. Nichtsahnend übernahm Johannes mit Ausgabe 03/2017 Anfang des Jahres die Verantwortung über die Community, bis heute könnte er nicht glücklicher mit seiner spannenden Aufgabe sein. Wir blicken zurück auf unzählige interessante und spannende Leserbriefe, konstruktive Kritik, atemberaubende Zeichnungen, Leser mit eigens entwickelten und veröffentlichten Spielen (teilweise sogar auf einer echten NES-Cartridge, siehe *City Trouble* links!), das große 20-jährige Jubiläum inklusive Lesertreff und riesigem Gewinnspiel mit haufenweise Einsendungen, den kleinen, aber feinen Lesertreff auf der Gamescom im August, die N-ZONE-Superliga und ihre zahlreichen spannenden Turniere mit tollen Preisen für die Gewinner, die vielen Bilder der beeindruckenden Spielesammlungen und noch so viel mehr. Wir neigen unser Haupt und hoffen auf ein ebenso tolles Jahr 2018! An dieser Stelle sei einmal gesagt: Wir freuen uns wirklich über jede Einsendung. Also haut fleißig in die Tasten!

BENJAMIN KEGEL

Spiele des Jahres: *Zelda: Breath of the Wild, Splatoon 2, Super Mario Odyssey*

Flop des Jahres: *1-2-Switch* hätte direkt in die Switch-Packung gehört. Punkt.

Filme des Jahres: *The Death of Stalin, Logan: The Wolverine, Wonder Woman*

Serien des Jahres: *Game of Thrones, Star Trek: Discovery* (überraschend saugut!)

Album des Jahres: *Bloodbound: War of Dragons*

Und sonst: ... war 2017 das Jahr, in dem ich mein erstes Auto gekauft habe – einen mächtigen Dacia Dokker in schickem Weiß (und Smaug-Tribal an den Seiten!). Die letzten 35 Jahre bin ich auch ohne eigenes Kfz prima über die Runden gekommen, jetzt möchte ich es aber nicht mehr missen. Viktor findet es auch toll, vor allem, wenn ich ihn ab und zu heimfahre.

Wünsche für 2018: Mit der Switch hat sich Nintendo endlich wieder eine extrem starke Position im Videospielmarkt gesichert. Was ich mir für 2018 wünsche? Dass Nintendo seinen aktuellen Kurs beibehalten kann.

KONSOLEN, ÜBERALL NEUE KONSOLEN!

Nintendo steht nicht nur für tolle Spiele, sondern auch dazugehörige tolle Spielkonsolen. Gleich drei neue Geräte aus dem Hause der Japaner erblickten 2017 erstmals das Licht der Welt. Habt ihr euch alle drei zugelegt?

NINTENDO SWITCH

Die Nintendo Switch erschien am 03. März 2017 und brachte Big N innerhalb kürzester Zeit nach mehreren enttäuschenden Jahren wieder auf Erfolgskurs. Die N-ZONE ist seitdem vor allem durch die neue Konsole geprägt.

SUPER NINTENDO MINI

Am 29. September 2017 erschien die Mini-Neuauflage des legendären Super Nintendo. Wie schon beim Mini NES war der Andrang der Fans groß.

NEW NINTENDO 2DS XL

Der New Nintendo 2DS XL erschien am 28. Juli 2017. Die Variante ohne 3D-Display, dafür aber mit NFC, der stärkeren Hardware und einem modernen Design, stellt womöglich die finale Iteration der nunmehr bereits knapp sieben Jahre alten 3DS-Gerätefamilie dar. Trotz Switch war der 3DS auch 2017 noch nicht tot!

HÖHE- UND TIEFPUNKTE DES SPIELEJAHRES

Zeit für Fakten: Wir blicken zurück auf sämtliche getesteten Spiele des Jahres 2017 und verraten euch, welche Titel besonders gut und besonders schlecht bei uns wegkamen.

In den Ausgaben 02/17 bis 01/18 haben wir von Januar bis Dezember 2017 insgesamt 171 Spiele getestet, davon 103 für Switch, 46 für 3DS, 21 für Wii U und drei für Mobile-Plattformen. Die höchste Wertung sowohl auf Switch (94) als auch Wii U (93) sicherte sich *Zelda: Breath of the Wild*. Überhaupt konnten sich Nintendo-Fans bereits über viele Hits auf der Switch freuen. Weitere Toptitel, die 2017 von uns einen Hit-Award auf Nintendos neuer Konsole bekamen: *Splatoon 2* und *Mario Kart 8 Deluxe* mit einer Wertung von je 91, *Rayman Legends: Definitive Edition, NBA 2K18, Shovel Knight: Treasure Trove, Rocket League* und *The Binding of Isaac: Afterbirth+* jeweils mit einer 90er-Wertung, *Super Mario Odyssey* mit 88, *Stardew Valley* mit 87 und *Mario + Rabbids Kingdom Battle* mit 85. Die Schlusslichter bildeten hingegen *Sonic Forces* und *Fate/Extella: The Umbral Star* mit einer Wertung von je 62 sowie *Lego Worlds* mit 64. Einen kompletten Totalausfall gab es lediglich bei unseren Downloadtests mit dem Launch-Titel *Vroom in the Night Sky* (3/10). Auf dem 3DS ging die Wertungskrone mit 92 Punkten direkt zu Beginn des Jahres an *Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs*. Weitere 3DS-Hits waren *Metroid: Samus Returns* (90), *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* (90), die drei *Yo-kai Watch 2*-Varianten (88 und 87), *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* (88), *Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth* (88), *Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Schergen* (86) und *Mario Sports Superstars* (85). Das „Privileg", sich als Flop 3 der von uns 2017 getesteten 3DS-Spiele bezeichnen zu dürfen, gebührt *Harvest Moon: Dorf des Himmelsbaumes* (62), *Landwirtschafts-Simulator 18* (64) und *Fire Emblem Warriors* (68).

LUKAS SCHMID

Spiel des Jahres: Ganz klar: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*! Ein Meisterwerk!

Flop des Jahres: Weil mir einfach nichts Besseres einfällt: Das was Johannes sagt.

Neuanschaffung des Jahres: Mein Google Home Mini. Faulheit in einer neuen Dimension!

Jahr des Jahres: 2018

Erkenntnis des Jahres: Es ist 1 großer Fehler, wenns man wie I 1 #Jugendsprache vong Spaß her zums speaken begimmt. Da bleimbst man nämlich schnell 1mal hängen. Sheesh!

Und sonst: ... bin ich gespannt, was Nintendo im Laufe des Jahres noch an Spiele-Ankündigungen für die Switch aus dem Hut zieht. Derzeit ist das Line-up nämlich noch etwas übersichtlich.

Wünsche für 2018: Eine Veränderung, die mir schon sehr, sehr lange am Herzen liegt.

TRENDS 2017

Was wäre ein Jahresrückblick ohne die Betrachtung der Trends, die im abgelaufenen Jahr deutlich wurden? So konnten wir in den vergangenen zwölf Monaten auch bei Nintendo einige Beobachtungen machen. Denn auch wenn Big N oftmals für seine Trägheit und langsame Anpassung an moderne Entwicklungen bekannt ist, so hat sich 2017 doch viel bei den Japanern getan.

Im vergangenen Jahr konnten wir bei Nintendo gleich mehrere Trends verorten. Da wäre natürlich einerseits die Switch, zu der ihr eine eigene Reportage ab Seite 10 dieser Ausgabe lest. Andererseits war die Flut an Indie-Spielen in den vergangenen zwölf Monaten auch ein Trend, mehr dazu lest ihr im Extrakasten dieser Reportage auf Seite 64. Ein weiterer Trend waren „fortlaufende" Spiele. Damit meinen wir Titel, die nach ihrer Veröffentlichung noch für lange Zeit mit neuen Inhalten versorgt werden, beispielsweise durch kostenlose Updates oder kostenpflichtige Zusatzinhalte. Beispiele gefällig? *Splatoon 2* wird seit der Veröffentlichung im Juli stetig durch neue Waffen, Karten, Modi und mehr erweitert, und zwar ganz ohne Extrakosten. Gleiches gilt für das bereits im Juni veröffentlichte Prügelspiel *ARMS*. Für *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* veröffentlichte Nintendo erst vor Kurzem und pünktlich zu Weihnachten die letzten DLC-Inhalte des kostenpflichtigen Season Passes, der gleich zum Start des Spiels veröffentlicht wurde. *Mario + Rabbids Kingdom Battle* und *Fire Emblem Warriors* erhalten ebenfalls in Zukunft noch weitere Inhalte, sie sind ebenfalls kostenpflichtig und auch im Season Pass erhältlich. Damit schließt sich Nintendo dem bei anderen Herstellern und Entwicklern schon länger üblichen Trend an, Spiele als Service und weniger als ein vollendetes und abgeschlossenes Produkt zu veröffentlichen. Stattdessen sorgen neue Inhalte, egal ob kostenlos oder kostenpflichtig, im Laufe der Zeit dafür, dass die Spiele (in der Regel) noch besser, in jedem Fall aber umfangreicher und abwechlungsreicher werden und man Gründe hat, um am Ball zu bleiben.

KAWASHIMA

Die ewige Saga um das Lernspiel von Dr. Kawashima hat 2017 auch bei uns ihr Ende gefunden.

Was lange währt, wird endlich gut, oder? Bereits 2012, also rund fünf Jahre zuvor, berichtete die N-ZONE erstmals über *Dr. Kawashimas diabolisches Gehirnjogging*, den Nachfolger des Erstlingswerks für den DS aus dem Jahr 2006. In den USA und in Japan erschien das Konzentrationsspiel dann auch bereits 2013. So weit, so ungewöhnlich. Hierzulande beziehungsweise in Europa mussten die Fans aber so lange auf die Veröffentlichung warten, dass das Spiel zwischenzeitlich immer wieder als für den europäischen Markt gestrichen galt. Warum das so lief und Nintendo den 3DS-Titel immer wieder nach hinten schob? Das bleibt wohl für alle Zeiten ein Rätsel (oder Reggie verplappert sich mal wieder in einem Interview). Wie dem auch sei, 2017 ist *Dr. Kawashimas diabolisches Gehirnjogging* nach fünf langen Jahren Wartezeit endlich in unseren Gefilden erschienen. Hat sich das Warten gelohnt? Wie unsere fleißige Testerin Katha feststellte: teilweise. Das Spiel überzeugt durch eine gute Mischung aus Spielen und Lektionen, ist aber nicht sonderlich abwechlungsreich. Ihre Wertung: 78.

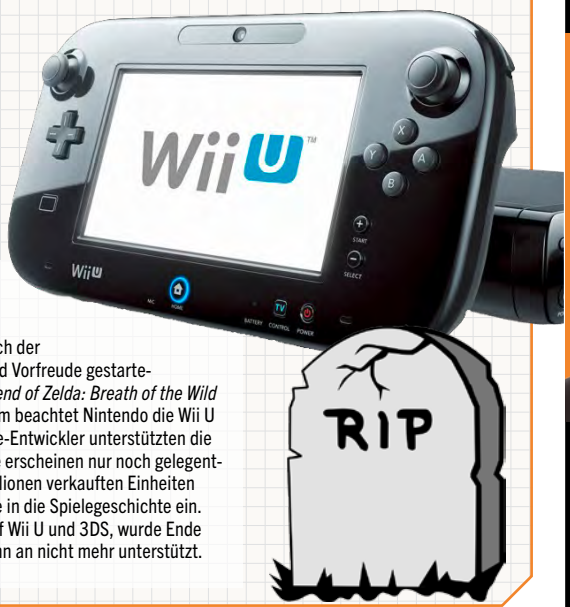
20 JAHRE N-ZONE

In der Ausgabe 06/17 im Mai 2017 feierten wir zusammen mit euch das 20-jährige Bestehehen der N-ZONE in Form von tollen Specials und mehr.

Bereits etwas über 20 Jahre gibt es die N-ZONE nun schon. Zur Feier dieses großen Jubiläums haben wir uns eine Vielzahl an spannenden Aktionen für euch ausgedacht. So lag der Jubiläumsausgabe 06/17 ein 16-seitiges Booklet mit interessanten Fakten rund um die N-ZONE, einem dicken Gewinnspiel und mehr bei. In der selben Ausgabe starteten wir eine vierteilige Reportagereihe, die auf insgesamt 24 Seiten die komplette N-ZONE-Historie darstellte. Außerdem luden wir im Rahmen des Jubiläums Leser einen Tag lang zu uns in die Redaktion ein, um ihnen die Möglichkeit zu geben, in den Redaktionsalltag hineinzuschnuppern, bei einem *Mario Kart 8 Deluxe*-Turnier tolle Preise zu gewinnen und den Abend mit uns in einem Lokal ausklingen zu lassen. Wer die N-ZONE hingegen lieber als digitale Ausgabe am Smartphone oder Tablet liest, konnte das Jubiläumsheft zum Sonderpreise von praktisch geschenkten 99 Cent erwerben! Wir freuen uns schon auf das nächste große Jubiläum 2022!

REST IN PEACE

Wir nahmen 2017 Abschied von der Wii U und dem Miiverse. Aber ein Abschied ist ja bekanntlich auch immer ein hoffnungsvoller Neuanfang.



Zurückzublicken auf das vergangene Zeit bedeutet auch, Abschied zu nehmen von alten Wegbegleitern. Das traf 2017 in erster Linie natürlich auf die Wii U zu. Gerade einmal rund viereinhalb Jahre nach der Erstveröffentlichung wurde die einst voller Ambitionen und Vorfreude gestartete Konsole Anfang März von der Switch abgelöst. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* erschien zwar noch für die gefloppte Heimkonsole, seitdem beachtet Nintendo die Wii U aber abseits von Sonderangeboten kaum noch. Auch Indie-Entwickler unterstützten die Plattform nicht viel länger mit frischen Titeln, mittlerweile erscheinen nur noch gelegentlich Virtual-Console-Spiele. Mit nur etwas mehr als 13 Millionen verkauften Einheiten geht die Wii U als die erfolgloseste Nintendo-Heimkonsole in die Spielegeschichte ein. Auch das Miiverse, Nintendos eigene soziale Plattform auf Wii U und 3DS, wurde Ende 2017 abgestellt, auf der Switch wurde es schon von Beginn an nicht mehr unterstützt.

COVER DES JAHRES

In die Erstellung unseres Magazincovers fließt jeden Monat viel Kreativität und Arbeit. Wir haben abgestimmt, welches Cover bei uns in der Redaktion am beliebtesten ist.

Zur Wahl standen die Titelseiten der Ausgaben 01/17 bis 12/17 und zu unserer Überraschung gingen die Meinungen in der Redaktion ziemlich weit auseinander und acht der zwölf Cover erhielten Zuspruch: 01/17 mit *Super Mario Run*, 04/17 mit *Zelda: Breath of the Wild*, 05/17 mit *Mario Kart 8 Deluxe*, die E3-Ausgabe 07/17, 08/17 mit *Splatoon 2*, 09/17 mit *Mario + Rabbids Kingdom Battle*, 10/17 mit *Metroid: Samus Returns* und 11/17 mit *Super Mario Odyssey*. Die meisten Stimmen sicherten sich allerdings die Inklinge auf der Ausgabe 08/17, dicht gefolgt von Mario auf der 11/17. Keine einzige Stimme bekamen somit die beiden auf Hardware fokussierten Titel (02/17 und 03/17). Wir schließen daraus: Die Redaktion spielt zwar gerne an Konsolen, findet sie aber auf Magazincovers nicht so spannend. Wie steht's mit euch? Was war euer liebstes Cover 2017? Schreibt uns!

JOHANNES GEHRLING

Spiele des Jahres: *Super Mario Odyssey, Super Mario Run, Mario Kart 8 Deluxe*

Flop des Jahres: Die Switch-Online-App

Filme des Jahres: *What the Health?, Kong: Skull Island, Alien: Covenant, Die Mumie, Es*

Serien des Jahres: *Black Mirror, Narcos, Gotham, Orange is the New Black*

Gadgets des Jahres: Google Pixel 2 XL, iPhone X, Google Home Mini, Echo Dot

Und sonst: … freue ich mich sehr darüber, dass Nintendo seit 2017 dank der Switch endlich wieder ein ernstzunehmender Player der Videospielbranche ist und viele Freunde und Bekannte in meinem Umfeld daher auch wieder Nintendo zocken.

Wünsche für 2018: Ich hoffe, dass Nintendo auf Erfolgskurs bleibt, ihr Leser weiterhin Freude an der N-ZONE habt, wir alle gesund und glücklich weiterleben und eben das Übliche wie viele schöne Momente und Erlebnisse, weniger Stress uns Ärgernisse, weniger Trump und Erdogan. Außerdem stehen auf meinem Wunschzettel *Super Smash Bros.* sowie *GTA 5* für die Switch und die Virtual Console mit N64-Titeln. Sollte alles klappen, oder?

SUPER MARIO ODYSSEY ALLE POWER-MONDE

TEIL 3

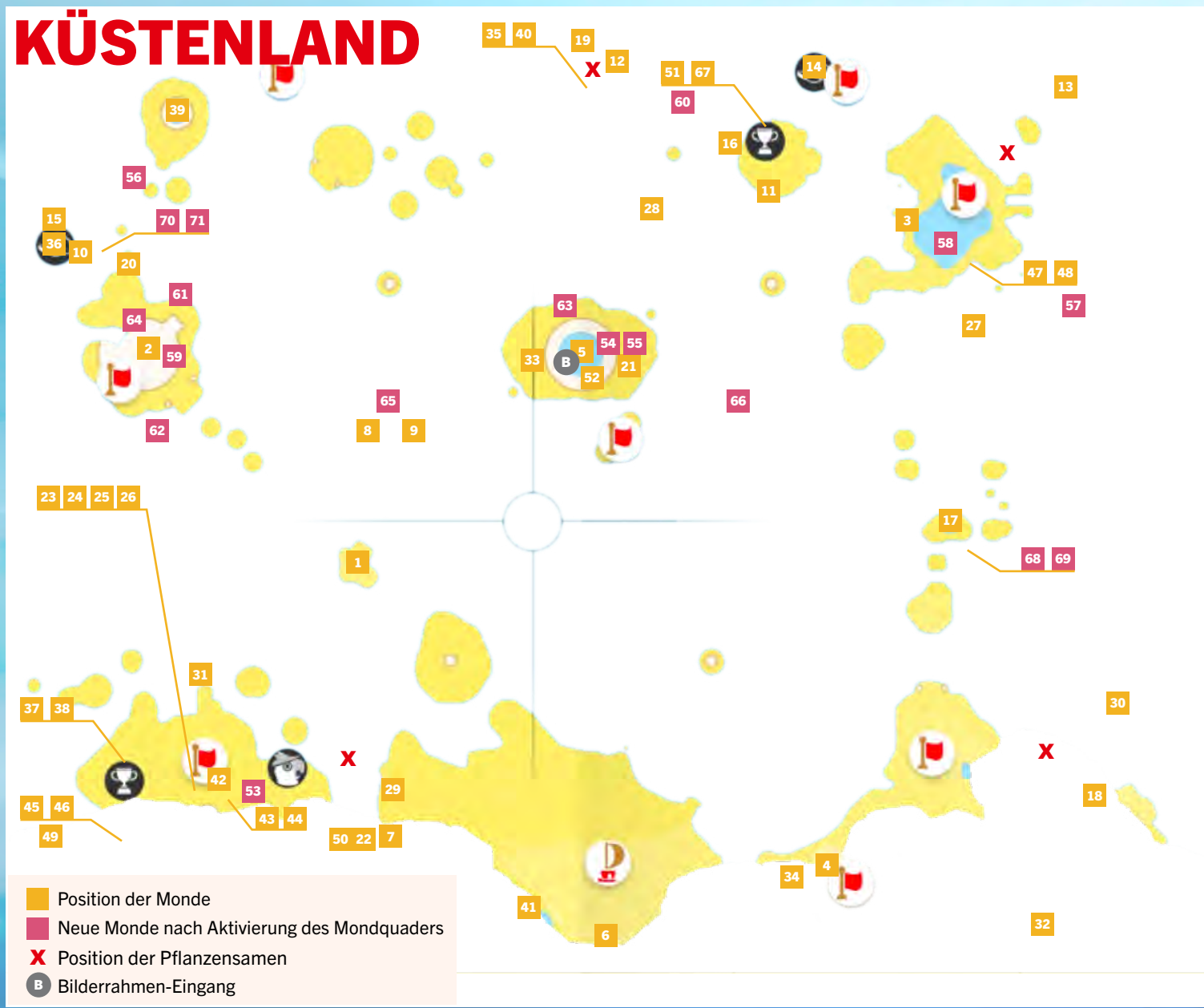
Herzlich willkommen zum dritten und letzten Teil unserer Komplettlösung! Auch dieses Mal versorgen wir euch mit allem Wissenswerten rund um die Power-Monde, verraten euch ihre Fundorte und Tipps.

In den verbliebenen neun Welten warten noch immer mehr als 500 Power-Monde auf euch! In diesem letzten Teil unserer Lösung zeigen wir euch, wie ihr sie findet, und geben euch wieder nützliche Bilder an die Hand, die euch bei besonders kniffligen Monden helfen. Wie bereits zuvor gelangt ihr an manche Monde erst zu gewissen Zeitpunkten. Das soll euch aber nicht weiter stören, immerhin gibt es trotzdem zu jeder Zeit mehr als genug zu tun. Spätestens nach eurem Sieg über Marios ewigen Erzfeind Bowser und der Aktivierung der jeweiligen Mondquader in den verschiedenen Ländern könnt ihr aber alle Power-Monde einsammeln – bis auf den Multimond auf der Stockfinsteren Seite: Um dorthin zu gelangen, muss der Power-Mond-Zähler eurer treuen Odyssey erst auf 500 stehen.

Küstenland

1. Mond

Schnappt euch eine Düsenkrake und fliegt mit dem fiesen Wasserspritzer auf den Gipfel der hohen Insel links neben der südwestlichen Fontäne.



2. Mond
Sammelt diesen Mond auf der Spitze des Leuchtturmes ein.

3. Mond
Capert eine Düsenkrake und nutzt sie als Feuerlöscher, um die Lava auf der Thermal-Insel zu entfernen. Unter der heißen Kruste versteckt sich nämlich ein Mond.

4. Mond
Geht durch die Rollfelsschlucht im Westen des Strandes zum 4. Mond.

5. Mond
Diesen Multimond bekommt ihr nach eurem Sieg über den Kraken-Boss. Löscht dafür die Lava auf seinem Kopf mit dem Wasserstrahl einer Düsenkrake und setzt mit einer Stampfattacke nach.

6. Mond
Holt euch den Mond auf dem Vorsprung südlich der Odyssey mit einer Düsenkrake.

7. Mond
Geht von der Odyssey aus nach Westen, bis ihr an den Wasserstrom gelangt. Hier befindet sich eine Höhle, die ihr in Gestalt einer Düsenkrake durch die Decke der Felsnische betreten könnt.

8. & 9. Mond
Westlich des Glaspalastes befinden sich am Meeresgrund vier grüne Pixelröhren. Betretet die südöstliche Röhre und nutzt den Koopa, um den Block am Boden zu zerstören, der den Weg zu Mond Nr. 9 blockiert. Geht im Meeresgrundlabyrinth anschließend nach links. Beim Versuch, die nächste Ebene zu erklimmen, legt ihr drei unsichtbare Blöcke frei. Die braucht ihr, damit ihr später an dieser Stelle nicht herunterfallt. Verlasst jetzt den 2D-Bereich wieder und nutzt die nordöstliche Röhre, um auf die drei Blöcke und zum Mond zu gelangen.

10. Mond
Nordwestlich des Leuchtturmes liegt im Wasser ein großer Stein (nach Aktivierung des Mondquaders findet ihr hier auch die Röhre zu Mond Nr. 70 und 71). In einer Unterwasserhöhle direkt darunter verschließen einige Blöcke den Zugang zu einem Mond. Zerstört sie mit einer Stampfattacke.

11. Mond
Im Norden befindet sich der Meeresgraben. Am Ostende liegt südlich der Fahne der Eingang zu einem Tunnel mit einem Mond.

12. Mond
Im Meeresgraben im Norden des Archipels befindet sich eine Sphinx. An der Wand hinter ihr findet ihr die Öffnung zu einer Höhle, in der ein Mond auf euch wartet.

13. Mond
Im äußersten Nordosten des Gebietes wohnt eine Maulräne. Lockt sie aus ihrem Loch und schwimmt ihr eilig hinterher, wenn sie sich wieder in den Schatten zurückzieht. Keine Panik – auf der rechten Seite ist eine Nische, die euch nicht nur als Versteck dient, sondern auch einen Mond bereithält.

14. & 15. Mond
Den 14. Mond findet ihr unter dem lilafarbenen Shop-Dorrie, der 15. Mond schwebt über dem gelben.

16. Mond
Unterhalb der Landmasse westlich der Thermal-Insel verbirgt sich an der schimmernden Stelle in dem Durchgang ein Mond.

17. Mond
Auf der Inselgruppe im Südosten befindet sich ein kreisförmiges Becken, in dem sich eines der aufdringlichen Seetang-Monster tummelt. Räumt es aus dem Weg und führt anschließend an dieser Stelle eine Stampfattacke aus.

18. Mond
Begebt euch ans Ostende der Küste und capert eine Düsenkrake, um auf die Anhöhe mit den Stachelfels-Ketten zu gelangen. Stampft dort den Mond an dem schimmernden Fleck aus dem Boden.

19. Mond
Nördlich des Meeresgrabens findet ihr am Boden drei kleine Hügel, die sich um einen größeren gruppieren. Führt auf den kleinen je eine Stampfattacke aus, um den großen zum Leuchten zu bringen. Euer Handeln lockt aber zahlreiche Seetang-Monster hervor. Zerstückelt sie oder sorgt dafür, dass sie euch nicht erwischen, während ihr den Mond mit einer Stampfattacke aus dem Sand befördert.

34. Mond: Auch diesmal hat sich Kapitän Toad gut versteckt. Vom Boden aus ist er nicht einmal zu erkennen, dabei zeltet er beinahe direkt hinter der Odyssey.

20. Mond
An der Nordwand der Leuchtturm-Insel findet ihr unter Wasser eine Tür. Drinnen saust eine Beule über den Boden. Betäubt sie mit Marios Mütze und stampft sie anschließend in den Boden.

21. Mond
Capert einen Cheep-Cheep und betretet die Passage unter dem Glaspalast von Norden her. Schüttelt eure Steuereinheit, um die Seetang-Monster mit einigen Angriffen zu zerfetzen, und sucht an der linken Seite nach einer Schatztruhe.

22. Mond
Unterhalb des Kunsträtsels (siehe 50. Mond) verbirgt sich im Wasser der Eingang zu einer Höhle. Öffnet drinnen die Schatztruhen in der richtigen Reihenfolge: 1. hinten, 2. links, 3. rechts, 4. vorne.

23. bis 26. Mond
Auf dem Dach des Strandhauses im Südwesten des Archipels stehen vier Blumentöpfe. Die Position der dazugehörigen Samen haben wir für euch auf unserer Karte mit X-Symbolen markiert.

27. Mond
Südlich der Thermal-Insel befindet sich im tiefen Bereich des Wassers ein Riss im Boden. Betätigt dort unten den roten Schalter mit einer Stampfattacke und schlüpft danach flugs durch die Röhre, um den Mond einzusammeln.

28. Mond
Schwimmt zur Vogelscheuche nordöstlich des Glaspalastes und erreicht durch schnelles Schwimmen (ZL + Y) den Mond rechtzeitig. Achtet darauf, dass die Cheep-Cheeps nicht euren Weg kreuzen.

29. Mond
Am Strand bei der Odyssey steht ein Hund. Werft Cappy in seine Nähe, um seine Sympathie zu gewinnen. Daraufhin führt er euch zu einer Stelle, an der ihr aber nur Münzen aus dem Boden holt. Ab jetzt folgt der Vierbeiner euch auf Schritt und Tritt. Führt ihn zu dem Bachlauf, wo er euch ein Stück nördlich von Mond Nr. 7 die Position vom 29. Mond zeigt.

30. Mond
Nordöstlich der Rollfelsschlucht steht eine Vogelscheuche im Wasser. Capert sie, um das Tor zu öffnen. Sammelt im Abgrund alle Mondstücke ein, passt dabei aber auf die gefräßigen Maulräne auf! Vier der Fragmente befinden sich am Grund, das letzte schwimmt etwas höher auf einem Absatz.

31. Mond
Erledigt die Noten-Aufgabe am Ufer beim Strandhaus. Nehmt dabei die Trompeten-Blume zu Hilfe.

32. Mond
Capert vor dem Eingang der Rollfelsschlucht einen Gumba und besucht Gumbette, die in der Schlucht steht.

33. Mond
Capert den Segelmander auf dem Leuchtturm und fliegt mit ihm in Richtung Glaspalast. Am Fuße des Edelwasserkelchs steht ein Blubberaner, der euch dafür einen Mond schenkt.

34. Mond
Capert die Düsenkrake nahe der Rollfelsschlucht und fliegt auf das höchste Plateau links neben dem Eingang. Nur von hier aus kommt ihr hoch genug, um den Vorsprung

44. Mond: Auch wenn am Ende des Gebietes bereits Mond Nr. 43 zu erkennen ist, lohnt sich der Abstecher nach links über den verdeckten Pfad. Bahnt euch mit Cappy einen Weg durch die dicke Nebelsuppe zum versteckten Mond.

mit dem Rücksetzpunkt zu erreichen. Verschwendet dabei nicht zu viel Wasser, denn ihr müsst noch einmal abheben, um auf das Plateau zu gelangen, auf dem Kapitän Toad campt.

35. Mond

Nachdem ihr die erste Frage der Sphinx beantwortet habt (siehe 40. Mond), hat sie noch vier weitere für euch in petto. Die Lösungen lauten: „Vier", „Angreifen", „Urlauber-Outfit" und „Du magst Quizze".

36. Mond

Kauft euch diesen Mond in dem mobilen Crazy Cap Shop auf dem gelben Dorrie.

37. & 38. Mond

Nehmt am Beachvolleyball westlich des Strandhauses teil und erzielt 15 Punkte für den 37. Mond. Für den 38. Mond benötigt ihr ganze 100 Treffer – und sehr viel Geduld.

39. Mond

Betretet den Unterwassertunnel, der mit dem Leuchtturm verbunden ist, über den Eingang auf der nordöstlichen Insel. Dreht euch um, sobald ihr die drei patrouillierenden Cheep-Cheeps passiert habt, um den versteckten Mond zu finden.

40. Mond

Im Meeresgraben im Norden des Archipels steht eine Sphinx. Sprecht sie an und sie stellt euch eine Frage. Die Antwort lautet: „Blubberstrand".

41. Mond

Östlich der Odyssey findet ihr am Boden eine grüne Röhre. Viel zu sehen gibt es drinnen nicht, dafür aber zu spüren: folgt der Vibration und führt an der stärksten Stelle unterhalb des Blubberaners eine Stampfattacke aus.

42. Mond

Am Strandhaus findet ihr eine verschlossene Tür. Ihr werdet nur eingelassen, wenn ihr das Urlauber-Outfit tragt (im Crazy Cap Shop kaufen). Nach einer kleinen Tanzeinlage auf der Bühne bekommt ihr einen Mond.

43. & 44. Mond

Benutzt eine Düsenkrake, um zu der Rakete östlich des Strandhauses zu gelangen. Sie bringt euch in ein Gebiet hoch über den Wolken. Legt mit Cappy den Weg unter dem Wolkenmeer frei. Auf der Zielgeraden ist auf der linken Seite unter dem Watteteppich ein Pfad versteckt. Folgt ihm, um den 44. Mond zu erhalten. Am Ausgang wartet bereits der andere Mond auf euch.

45. & 46. Mond

Südwestlich des Volleyballfeldes befindet sich eine Felsnische. Capert eine Düsenkrake, um die Tür in der Höhle darüber zu erreichen. Drinnen müsst ihr eure Fähigkeiten im Umgang mit den achtarmigen Wasserspeiern unter Beweis stellen, bis auf die letzte Etappe sollte das aber kein Problem sein. Dort müsst ihr dann eine besonders weite Strecke zurücklegen. Springt hierzu auf die Kante des letzten Wasserbeckens, ohne zu viel eures kostbaren Treibstoffes zu verschwenden, und lasst euch hinunterfallen. Auf Höhe der Münzringe gebt ihr dann Vollgas und brettert nach vorne. Wenn ihr gut um die Säulen manövriert, gelangt ihr bis zu der Schatztruhe, die Mond Nr. 46 enthält. Fallt ihr in die Lücke davor, gelangt ihr zum 45. Mond.

47. & 48. Mond

Betretet die Unterwasser-Tür an der Südseite der Thermal-Insel und capert einen Mieswurz. Sobald ihr auf die erste Stufe geklettert seid, beginnt die Lava zu steigen. Beeilt euch also, auch den Rest des Weges zurückzulegen. Bei den beiden schmalen Pfaden schwebt über dem Schatten auf der rechten Seite Mond Nr. 48. Krallt ihn euch im Vorbeigehen und sackt am Ausgang den anderen Mond ein.

49. Mond

Diesen Mond erreicht ihr nur über den Bilderrahmen-Eingang in einem anderen Gebiet.

50. Mond

An der Felswand östlich der Odyssey hängt ein Kunsträtsel. Die Lösung dafür befindet sich in New Donk City. Auf der Straße nördlich der Hauptzufahrt steht der Schriftzug „CLEAR KEEP". Begebt euch dorthin und führt über der Lücke zwischen den beiden E eine Stampfattacke aus.

51. Mond

Im Nordosten findet ihr das Koopa-Freerunning. Um zu siegen, gewinnt ihr möglichst schnell Land unter den Füßen und schnappt euch eine der Trompeten-Blumen. Mit Vollgas flitzt ihr dann über die Wasseroberfläche direkt zum Zielpunkt. Den erreicht ihr nämlich über die Schlemmerlinge, die rechts in der Wand stecken, weitaus schneller als über die Rollfelsschlucht.

52. Mond

Lasst euch von einer der vier Fontänen auf den Edelwasserkelch zu Prinzessin Peach tragen.

Nach dem Mondquader

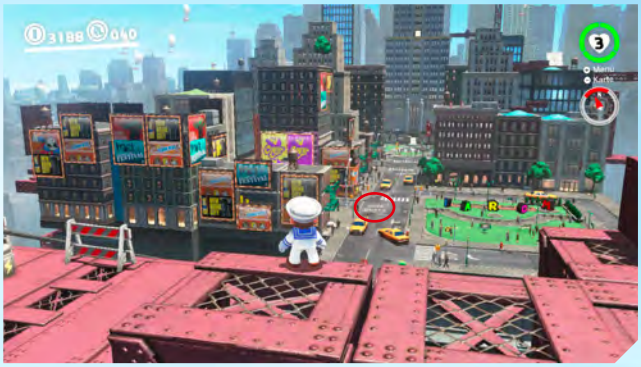
53. Mond

Östlich des Strandhauses schwebt hoch oben ein Mond. Ihr erreicht ihn, indem ihr den Sonnenschirm darunter als Trampolin benutzt.

54. & 55. Mond

Lasst euch von einer der Fontänen auf den Edelwasserkelch tragen. Sammelt zuerst Mond Nr. 54 ein, der am Grund des Kelches schwimmt. Direkt daneben – nur außerhalb des Kelches – befindet sich der 55. Mond. Taucht also wie-

69. Mond: Ein gut gezielter Piekser mit dem Schnabel des Piekmatzes und die Bombe findet den Weg über die Steilkurve zu dem Felsblock.



50. Mond: Ganz schön viel los in New Donk City! Sogar ein Mond aus dem Küstenland hat sich hierher verirrt. Ihr findet ihn bei dem markierten Schriftzug.

der auf und springt vorsichtig an der Kante hinab, um ihn zu erwischen.

56. & 57. Mond

Diese Monde verstecken sich im Seetang. Nr. 56 findet ihr südlich der nordwestlichsten Insel, den anderen östlich der Thermal-Insel.

58. Mond

Capert an der Thermal-Insel eine Düsenkrake und begebt euch in die heiße Quelle, über der ein Mond schwebt. Aber selbst mit vollem Antrieb erreicht ihr ihn nicht ganz – beendet ihr jedoch das Capern, springt Mario hoch genug, um den Mond zu erwischen.

59. Mond

Lasst Cappy an dem Mast östlich des Leuchtturmes kreiseln.

60. Mond

Am östlichen Ende des Meeresgrabens funkelt ein Stein im Wasser. Lasst Marios Mützenfreund daran kreiseln, um den Mond zu erhalten.

61. Mond

Setzt an der schillernden Stelle nordwestlich des Leuchtturmes eine Stampfattacke ein.

62. Mond

Ein Vogel fliegt im Küstenbereich umher. Capert eine Düsenkrake und macht Jagd auf ihn.

63. Mond

Auf dem Festland rund um den Edelwasserkelch hoppelt ein Kaninchen umher. Nutzt die Kraft der Trompeten-Blumen, um es ohne Probleme einzufangen.

64. Mond

Auf dem Leuchtturm findet ihr eine neue Vogelscheuchen-Aufgabe. Meistert sie, indem ihr das Anrempeln (ZL + Y) nutzt, um mit dem Kopf voran im Wasser zu landen. Schwimmt dann mit schnellen Zügen (ZL + Y) zum Mond.

65. Mond

Im Meereslabyrinth im Zentrum des Archipels findet ihr eine neue Noten-Herausforderung.

66. Mond

Östlich des Glaspalastes wartet im Meer eine Notenaufgabe. Capert für diese Herausforderung einen Cheep-Cheep, um im Wasser schneller voranzukommen.

67. Mond

Nachdem ihr das Standardrennen (siehe 51. Mond) erfolgreich gemeistert habt, müsst ihr für einen weiteren Mond auch das Expertenrennen gewinnen. Verfolgt dafür dieselbe Strategie wie zuvor.

68. & 69. Mond

In dem Winkel der südöstlichen Inselgruppe befindet sich eine silberne Röhre. Capert drinnen den Piekmatz und verwendet seinen Angriff, um die Bomben auf die Blöcke zu katapultieren. Habt ihr so die Rampe auf den Boden befördert, nutzt sie, um auch die Blöcke zu zerstören, die den Weg zu Mond Nr. 68 versperren. Schießt nun am Eingang eine Bombe auf die Kreisbahn, damit sie den Block mit dem 69. Mond zerlegt.

70. & 71. Mond

Betretet die eckige Röhre, die nordwestlich des Leuchtturmes aufgetaucht ist, und sammelt im Inneren alle Mondstücke. Um manche davon zu erwischen, dürft ihr Mario nicht auf die orangenen Flächen stellen, sondern müsst die Drehkreuze aus der Entfernung betätigen. Habt ihr so Mond Nr. 70 erhalten, dreht ihr die Vorrichtung in der oberen rechten Ecke so lange, bis eine Öffnung erscheint, wo ihr den anderen Mond findet.

Bilderrahmen

Der Bilderrahmen-Eingang befindet sich am Grund des Edelwasser-Kelchs. Betretet eine der vier Fontänen, um euch von dem Wasserstrahl auf den Kelch transportieren zu lassen.

Polarland

1. Mond

Begebt euch in die Schlotterkomben und geht am Eingang zur Rennstrecke in die erste Tür rechts. Reißt euch unterwegs Mond Nr. 18 unter den Nagel und steigt danach die Stufen mit den Münzringen hinauf. Lasst hier die Eiszapfen auf die Halterungen hinabsausen, um den großen Eiszapfen zu lösen und Mond Nr. 1 zu erhalten.

2. Mond

Betretet dieses Gebiet durch die hintere rechte Tür auf dem Hauptplatz der Siedlung. Achtet dort auf die Schneemonster, die aus dem Boden hervorschießen, und sammelt alle Mondstücke ein.

3. Mond

Geht im Zentrum des Eisbrunnens durch die erste Tür links, schnappt euch drinnen Mond Nr. 9. Capert anschließend den Orkoschi, der vor der Plattform mit den vielen Stachis steht, und pustet die lästigen Krabbeltiere herunter.

4. Mond

Besiegt den Broodal, um diesen Mond zu erhalten. Ihr findet den fiesen Hasen am Ende des Raumes, der sich hinter der zweiten Tür links am Hauptplatz der Schlotterkomben-Siedlung befindet.

5. Mond

Wenn ihr die Monde 1 bis 4 eingesammelt habt, öffnet sich der Eingang zur Rennpiste. Bevor ihr jedoch an dem Wettbewerb teilnehmen könnt, müsst ihr im Warteraum den verängstigten Athleten capern.

7. Mond: Es ist zwar kaum zu erkennen, aber an dieser Stelle könnt ihr den weichen Pulverschnee mit Cappy wegfegen und so den Weg zu einem versteckten Mond freilegen. Was für ein fieses Versteck!

Absolviert anschließend das Tutorial und gewinnt das Rennen, um einen Multimond zu erhalten.

6. Mond

Springt hinab in die Schlotterkomben und klettert mit einem Wandsprung an den Kartons in der Ecke rechts hinter Mario. Dort oben verbirgt sich ein Mond.

7. Mond

Bei der dritten Windhose im Raum von Mond Nr. 4 befindet sich hinten an der Wand eine zugeschneite Öffnung. Legt sie mit Cappy frei und bahnt euch einen Weg zum Mond.

8. Mond

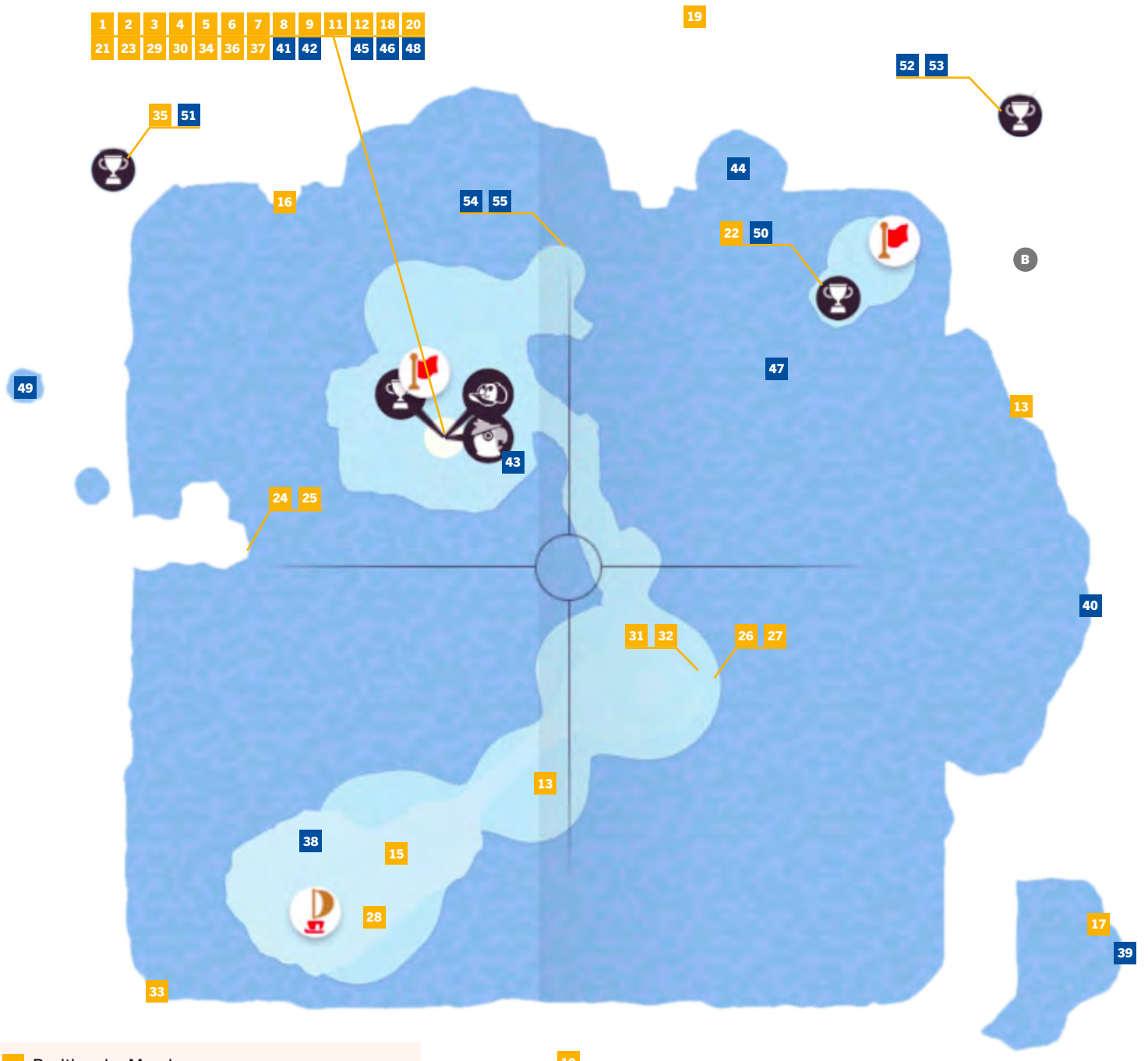
Klettert über den Mast auf den Balkon über dem Hauptplatz der Schlotterkomben-Siedlung und schwingt euch über die Lampen auf die andere Seite. Unter dem Schneehaufen verbirgt sich eine funkelnde Stelle samt Mond.

9. Mond

Betretet die Tür von Mond Nr. 3. Nachdem ihr drinnen mit dem Orkoschi die Treppe bewegt und somit den Weg freigelegt habt, setzt ihr je einen Mützensprung ein, um auf die Stufen und von da auf den Torbogen zu gelangen. Stampft dort auf die X-Markierung, um den Mond hervorzuzaubern.

10. Mond

An der Südküste des Eismeeres hoppelt ein graues Kaninchen um-



Position der Monde
Neue Monde nach Aktivierung des Mondquaders
B Bilderrahmen-Eingang

POLARLAND

9. Mond: Diese Treppe (im wahrsten Sinne des Wortes) links liegen zu lassen wäre ein großer Fehler! Immerhin bringt sie euch auf den Torbogen, auf dem sich unter der x-förmigen Kerbe ein Mond versteckt.

her. Trefft das flinke Fellknäuel mit Cappy, um ihm das Tempo zu nehmen, und fangt es anschließend ein.

11. Mond

Geht an der Stelle, an der ihr Mond Nr. 8 gefunden habt, weiter nach links. Am Ende des Ganges steht eine Schatztruhe.

12. Mond

Kurz vor dem Ausgang bei Mond Nr. 2 erkennt ihr an der Rückwand eine Rille. Hangelt euch hier rechts entlang, um zu einer Schatztruhe mit einem Mond zu gelangen.

13. Mond

Absolviert die Vogelscheuchen-Aufgabe an der Ostküste südlich des Mondquaders.

14. Mond

Unterhalb der Odyssey befindet sich ein Stück nördlich eine Vogelscheuchen-Aufgabe. Achtet bereits beim Erklimmen der Säulen darauf, dass Mario richtig für den Handstandsalto ausgerichtet ist.

15. Mond

Im gesamten Eismeer sind Mondstücke verstreut. Sie sind nicht sonderlich schwer versteckt, haltet also einfach die Augen offen, um alle fünf zu finden.

16. Mond

Nördlich des Eisbrunnens findet ihr eine Notenaufgabe. Macht beim dritten Teil Zeit gut, indem ihr Mario den Abhang hinunterrollt.

17. Mond

Capert an dem kleinen Teich im Südosten des Gebietes Lakitu und angelt den größten Fisch.

18. Mond

Betretet die Tür von Mond Nr. 1. Bildet drinnen aus vier Gumbas einen Turm und betätigt den gelben Schalter an der rechten Seite.

19. Mond

Am äußersten Norden des Gebietes versteckt sich Kapitän Toad in einer zugeschneiten Felsnische.

20. Mond

Zieht Mario die Punkteshorts an und zeigt euch dem Schlotteraner gegenüber des Crazy Cap Shops.

21. Mond

Der örtliche Crazy Cap Shop bietet diesen Mond zum Verkauf an.

22. Mond

An der Rückseite der kleinen Insel im Nordosten des Eismeers befindet sich der Eingang zum Koopa-Pfeilelauf. Der eisige Untergrund erschwert die Aufgabe zwar, für den erfolgreichen Abschluss winkt aber immerhin der 22. Mond.

23. Mond

Nehmt auf der Schneeflocken-Piste am Rennen der Klasse S teil und gewinnt es. Überholt eure Mitstreiter, indem ihr Kurven besonders eng nehmt. Scheut außerdem nicht davor zurück, eure Gegner von der Bahn zu schubsen.

24.& 25. Mond

Im Westen des Gebietes befindet sich eine Insel, auf der sich einige blaue Pinguine tummeln. Auf der Rückseite ist der Eingang zu einem Eiswasser-Parcours versteckt. Schnappt euch eine Trompeten-Blume und sammelt unterwegs immer wieder frischen Treibstoff ein, indem ihr die Gewächse mit Cappy trefft. Spart euch die kurvige Strecke rechts, indem ihr einfach über den Abgrund hinwegsetzt. Am Ausgang findet ihr Mond Nr. 24, dahinter geht es aber einen weiteren steilen Abhang hinauf zu einem weiteren Mond.

26. & 27. Mond

An der östlichsten Seite der Landzunge steht eine Vogelscheuche. Capert sie, um die Tür hinter ihr zu öffnen. Schwimmt drinnen durch die Eiswassersäulen, um voranzukommen. Gelangt ihr an die breite Eiswassersäule, klettert ihr zunächst auf das Plateau über ihr und von dort über die Stangen links zu Mond Nr. 27. Taucht dann die Eiswassersäule möglichst schnell mit einigen Stampfattacken hinab und sammelt unten den 26. Mond ein.

28. Mond

Capert den Orkoschi am Eisbrunnen und fliegt mit ihm zu dem Plateau, auf dem die Odyssey steht. Dort befindet sich am Südhang ein Holzblock, den ihr einfach wegpustet und so eine Tür freilegt. Schnappt euch drinnen einen neuen Orkoschi und löst das Schieberätsel.

29. & 30. Mond

Steckt Mario in das Polar-Outfit und klettert über den Mast auf den Balkon der Schlotterkomben-Siedlung. Da er passend gekleidet ist, wird er von dem Schlotteraner eingelassen. Schlüpft in dem Nebenraum in das Wandgemälde und sammelt die Mondstücke für Mond Nr. 29 ein. Bevor ihr den 2D-Bereich aber wieder verlasst, holt ihr euch noch den 30. Mond. Stellt euch hierfür auf die Ebene über der Röhre und bringt dort zwei verborgene Blöcke zum Vorschein, über die ihr in einen geheimen Raum samt Mond gelangt.

31. & 32. Mond

Holt euch neben dem Eisbrunnen die eingefrorene Nuss und pflanzt sie in den Topf auf halbem Weg zur Odyssey. Die Ranke trägt euch in ein Gebiet über den Wolken, wo ihr einen Wirbelwind-Parcours absolvieren müsst. Lasst euch von der großen Windhose nach den waagrecht angeordneten Münzringen zu der linken Blume tragen, um auf Mond Nr. 32

28. Mond: Für die einfachste Lösung dieses Rätsels pustet ihr zuerst das rote, danach das grüne Treppenteil an seinen Bestimmungsort.

zu stoßen. Die rechte führt zum Ausgang und somit auch zu Mond Nr 31. Aber Achtung: Fallt ihr unterwegs herunter, verlasst ihr das Gebiet und müsst den Rankensamen erneut einpflanzen.

33. Mond
An Mond Nr. 33 gelangt ihr nur über den Bilderrahmen-Eingang eines anderen Königreiches.

34. Mond
Springt in den Eisbrunnen und dreht euch nach links: An der Wand im Eingangsbereich hängt ein Kunsträtsel. Um den dazugehörigen Mond zu finden, müsst ihr zurück ins Vergessene Land reisen. Begebt euch dort zu den Propellersäulen und stampft auf die im Rätsel gekennzeichnete Baumwurzel.

35. Mond
Im Nordwesten des Gebietes befindet sich das Koopa-Freerunning. Der schnellste Weg führt nicht über das Eismeer, sondern geradewegs daran vorbei! Lauft an der Küste entlang und schwimmt die letzten Meter zu dem Wirbelwind-Pflock nördlich der Odyssey, der euch direkt zum Ziel trägt.

36. Mond
An der Schneeflocken-Piste steht ein Schlotteraner, auf dessen Kopf sich ein Chapeau versteckt. Sprecht den Hutgeist an und er schenkt euch einen Mond.

37. Mond
Prinzessin Peach befindet sich neben dem Eingang zur Schneeflocken-Piste. Redet mit ihr und sie schenkt euch einen Mond.

Nach dem Mondquader

38. Mond
Nördlich der Odyssey schwebt hoch in der Luft ein Mond. Ihr erreicht ihn nur mit einem Mützensprung, den ihr vom Scheinwerfer der Odyssey aus ausführt.

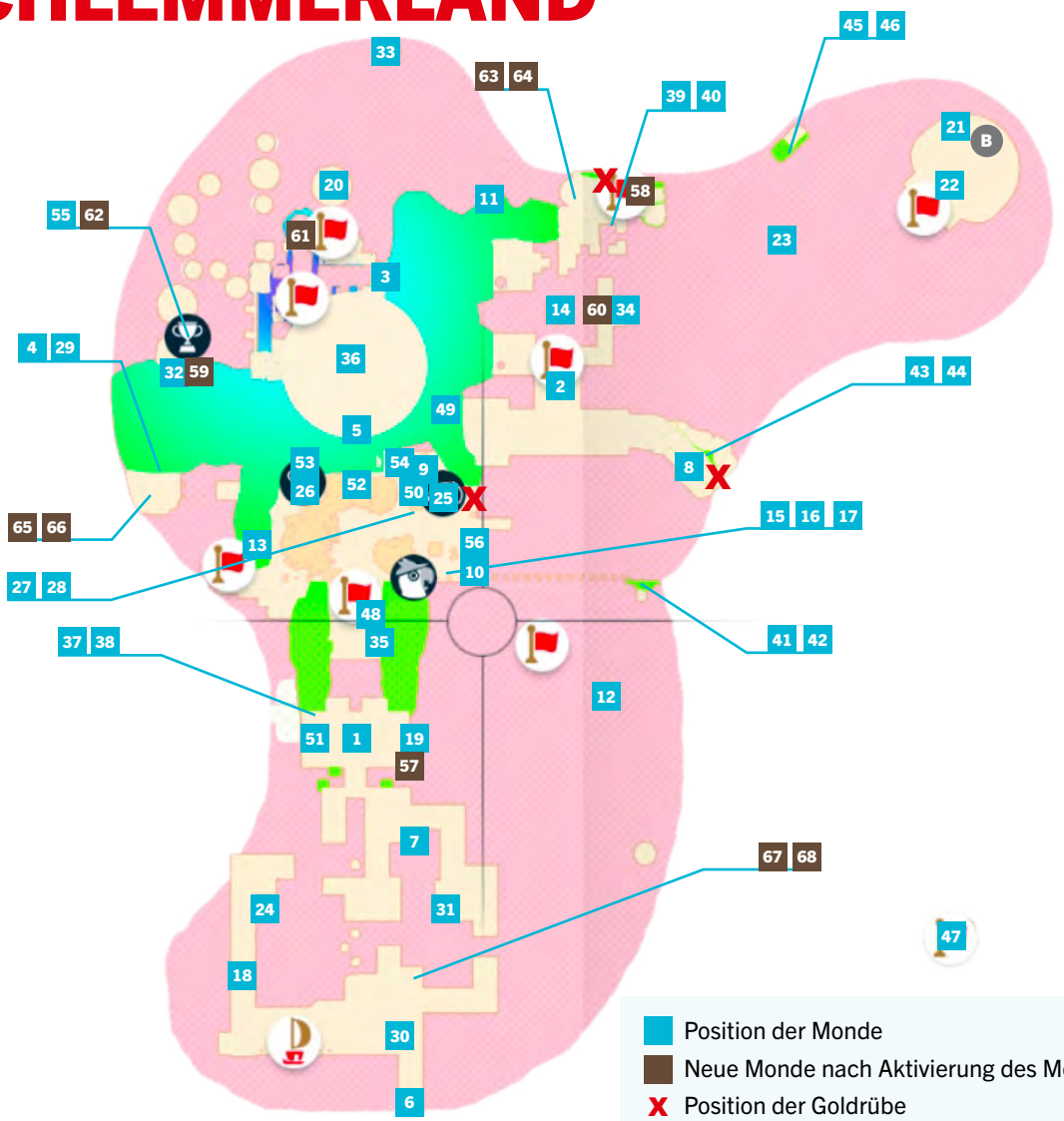
39. Mond
Begebt euch zu dem Angelteich am südöstlichen Rand des Eismeeres. Über dem Hang dahinter wartet ein Mond darauf, von euch eingesammelt zu werden.

40. Mond
An der Ostküste des Eismeeres befindet sich ungefähr auf Höhe des Eisbrunnens ein Mond in einer Unterwassernische.

41. Mond
Betretet erneut das Gebiet von Mond Nr. 3 und Nr. 9 und stellt euch auf die Treppe, die die beiden Orkoschis hin und her pusten. Setzt im richtigen Moment einen Rückwärtssalto ein, um den Mond aus der Luft zu angeln.

42. Mond
Im Warteraum der Athleten an der Schneeflocken-Piste befinden sich einige Kistenstapel. In einem von ihnen versteckt sich Mond Nr. 42.

SCHLEMMERLAND



43. Mond
Am Eingang zum Eisbrunnen befinden sich zwei hohe Eisberge. Klettert auf den westlichen und springt oben mit einem Hechtsprung auf den anderen, um dort an der schimmernden Stelle einen Mond ans Licht zu stampfen.

44. Mond
Nordwestlich des Koopa-Pfeilelaufs (siehe 22. Mond) schwimmt ein Mond im tiefen Wasser.

45. Mond
In einem Eiswasserbecken in dem Gebiet von den Monden Nr. 2 und 12 funkelt eine Stelle. Stampft hier einen Mond aus dem Untergrund.

46. Mond
Auf dem ehemaligen Bosskampfplatz von Mond Nr. 4 tummelt sich eine Beule. Betäubt sie mit Marios Mütze und plättet sie anschließend mit einer Stampfattacke.

47. Mond
Östlich des Eisbrunnens befindet sich ein blauer Schalter im Wasser. Aktiviert ihn mit einer Stampfattacke und erreicht den erscheinenden Mond rechtzeitig.

48. Mond
Bildet im Raum von Mond Nr. 1 und 18 einen Turm aus 10 Gumbas und klettert mithilfe der herabgestürzten Eiszapfen sowie hoher Sprünge (Steuereinheit schütteln) über die Treppen auf das Plateau, an dem ihr den großen Eiszapfen gelöst habt. Stellt euch dort auf den Gumba-Schalter, um den Mond zu erhalten.

49. Mond
Ein Chapeau auf einem Plateau westlich des Eisbrunnens möchte einen Cheep-Cheep sehen. Capert ein Exemplar im Eismeer und schwimmt bzw. hüpft in den kleinen Teich neben dem Hutgeist. Achtung: Nach ungefähr zehn Sekunden auf dem Festland verpufft der Meeresbewohner. Achtet also darauf, rechtzeitig wieder das Wasser aufzusuchen!

50. Mond
Es ist eine zweite Runde beim Koopa-Pfeilelauf (siehe 22. Mond) verfügbar. Gewinnt auch diese und ihr bekommt einen weiteren Mond.

51. Mond
Schließt nach dem Standardrennen (siehe 35. Mond) das Expertenrennen des Koopa-Freerunnings mit derselben Strategie erfolgreich ab und sackt diesen Mond ein.

52. & 53. Mond
Durch die Aktivierung des Mondquaders öffnet sich der Eingang zur Schneewehen-Piste des Schlotter-Grand-Prix. Hier müsst ihr besonders gut auf das Timing eurer Sprünge achten und versucht wieder, eure Gegner in den Kurven abzuhängen. Für Siege in den Klassen A und S winkt jeweils ein Mond.

54. & 55. Mond
Nordöstlich des Eisbrunnens ist eine silberne Röhre aufgetaucht. Während Mond Nr. 54 am Ende des Blumenpfad-Parcours auf euch wartet, befindet sich der 55. Mond hinter der ersten Riesen-Kugelwilli-Kanone.

Bilderrahmen
Um zum Bilderrahmen zu gelangen, capert ihr den Orkoschi bei der Odyssey und fliegt in Richtung Nordosten. Pustet hier den großen Holzblock gerade weit genug auf die andere Seite, dass ihr mit Wandsprüngen zwischen ihm und dem Eis hinaufklettern könnt.

11. Mond: An dieser unscheinbaren Stelle versteckt sich ein Mond. Achtet aber beim Abstieg darauf, nicht von den glitschigen Felsen in die Lava zu rutschen!

13. Mond: Für die lange Wanderung über die Berggipfel werdet ihr mit einer fantastischen Aussicht sowie einem Mond belohnt, der sich hier im Fels versteckt.

Schlemmerland

1. Mond
Besiegt den Broodal-Bossgegner vor dem Schlemmerplatz und kassiert dafür einen Mond.

2. Mond
Capert auf eurem Weg zum Pökelplateau einen Hammer-Bruder und zerstört den gelben Felsen, um an den Hebel zu gelangen, der den Weg zu Mond Nr. 2 öffnet.

3. Mond
Klettert über die Zutaten im Schlemmertopf und holt euch den Multimond aus der glühend heißen Suppe.

4. Mond
Am Ende der Vulkanhöhle gelangt ihr zu vier Fackeln. Entzündet sie mit einem Hothead.

5. Mond
Besiegt den Chefgock und sackt dafür einen Multimond ein.

6. Mond
Dieser Mond schwebt über dem südlichsten Gebäude des Gebietes. Gelangt entweder von Norden her auf das Bauwerk oder schließt erst die Inselstory ab, um Mario mithilfe eines in der Wand steckenden Schlemmerlings nach oben zu schnipsen.

7. Mond
Schnappt euch in dem Lavagebiet den Hothead neben dem Maiskolben, schwimmt an dem Gemüse vorbei und macht eine 180°-Wende in die Sackgasse. Hinter der Säule am Ende ist ein Mond versteckt.

8. Mond
Östlich des Schlemmerplatzes steht inmitten der Lava eine Kanone. Schwimmt als Hothead dorthin und feuert euch ab, landet aber auf dem Dach des Gebäudes, über das ihr hinwegfliegt.

9. Mond
In einer kleinen Gasse neben dem Crazy Cap Shop stehen einige Kisten. In der obersten ist ein Mond verborgen.

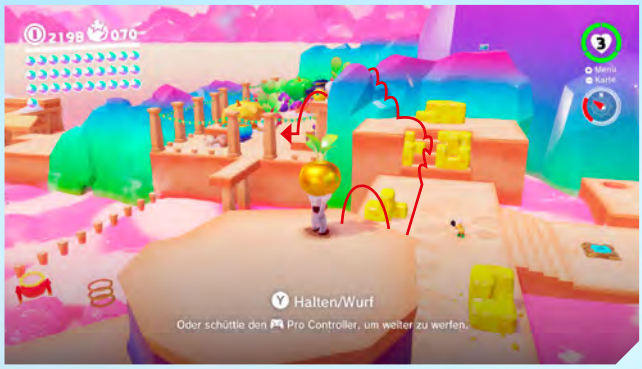
10. Mond
Klettert auf das Gemüse im Süden des Schlemmerplatzes und von da aus auf die Steinsäulen. Setzt Hecht- oder Mützensprünge ein, um zu der östlichsten Säule zu gelangen, auf der sich unter dem Funkeln ein Mond verbirgt.

11. Mond
Westlich des Pökelplateaus befinden sich zwei Berge. Klettert vorsichtig an der Nordwand hinab und setzt am untersten Absatz eine Stampfattacke ein.

12. Mond
Im östlichen Lavameer findet ihr eine Insel, die der Salzhügel-Insel daneben zum Verwechseln ähnlich sieht. Setzt hier eine Stampfattacke ein.

13. Mond
Capert an der Stelle von Mond Nr. 2 einen Hammer-Bruder und macht euch auf den Weg nach Westen über das Gebirge. Am südlichsten Punkt der bunten Felsen befördert ihr mit einer Stampfattacke einen Mond ans Licht.

14. Mond
Nördlich von Mond Nr. 2 steht auf einer kleinen Insel eine Fackel.



16. Mond: Räumt erst die Hindernisse und Gefahren aus dem Weg, damit ihr eure Goldrübe direkt zum Kochtopf tragen könnt.

Entzündet sie, indem ihr in Gestalt eines Hotheads darauf springt.

15. bis 17. Mond

Um diese drei Monde zu bekommen, müsst ihr die drei Goldrüben suchen und in den Kochtopf im Osten des Schlemmerplatzes werfen. Die erste (15. Mond) findet ihr neben dem Crazy Cap Shop, eine andere (16. Mond) erreicht ihr auf demselben Weg wie Mond Nr. 8. Befreit den Weg zum Kochtopf zunächst von den gelben Felsen, bevor ihr euch das schimmernde Gemüse holt. Um schließlich an die letzte Goldrübe heranzukommen, müsst ihr härtere Geschütze auffahren und einen Hammer-Bruder capern, damit ihr den gelben Felsen zerstören könnt, unter dem die Goldrübe (17. Mond) zu finden ist. Die genauen Positionen haben wir für euch auf unserer Karte markiert.

18. Mond

Nutzt den Schlemmerling in der Wand westlich der Odyssey, um zur Vogelscheuchen-Herausforderung auf dem Plateau zu gelangen.

19. Mond

Östlich des Fundortes von Mond Nr. 1 ist eine Vogelscheuche aufgetaucht. Achtung: Die erscheinenden pinken Blöcke stürzen ab, wenn ihr zu lange darauf stehen bleibt. Überquert den Pfad zum Schlüssel also so, dass euch noch ein Rückweg erhalten bleibt.

20. Mond

Auf der runden Insel nördlich des Rücksetzpunktes „Am Fuße des Spitzenpfades“ wartet eine Vogelscheuchen-Aufgabe. Ihr erreicht den Mond über den schwankenden Plattformen mit einem Rückwärtssalto.

21. bis 23. Mond

Capert den Hothead neben dem Schlemmerplatz und macht euch auf den Weg zu der Insel ganz im Nordwesten des Gebietes. Unterwegs findet ihr eine Noten-Aufgabe (23. Mond). Auf der Insel angekommen, stampft ihr alle Risse im Boden platt und bekommt dafür von dem Schlemmerling Mond Nr. 22. In der Pixelröhre findet ihr außerdem noch den 21. Mond.

24. Mond

Nördlich der Odyssey wartet am Rande des Lavameeres Gumbette auf einen Verehrer. Bringt ihr einen Kandidaten vorbei.

25. Mond

Kauft diesen Mond im Crazy Cap Shop auf dem Schlemmerplatz.

26. Mond

In der nordwestlichen Ecke des Schlemmerplatzes befindet sich eine Jackpot-Halle. Gewinnt das Spiel und sackt den Mond ein.

27. & 28. Mond

Holt euch das Koch-Outfit im Crazy Cap Shop, um in das verschlossene Gebäude westlich davon eingelassen zu werden. Capert im Inneren einen Hothead und springt in den Kochtopf, um einen Mond zu erhalten. Schnappt euch eine weitere Lavakugel und bahnt euch mithilfe der Lavatomaten einen Weg zu einem weiteren Topf, der euch ebenfalls einen Mond überlässt, wenn ihr in ihn eintaucht.

29. Mond

Springt in der Vulkanhöhle (siehe 4. Mond) zu den Magmasäulen hinab und dreht euch um, um den Mond in der Nische zu entdecken.

30. Mond

Capert im Gebiet von Mond Nr. 2 einen Hammer-Bruder und macht euch auf den langen Weg zur Odyssey, um den gelben Felsen östlich des Flugschiffes zu zerstören, der eine schimmernde Stelle samt Mond verdeckt.

31. Mond

Schnappt euch einen Feuer-Bruder nördlich der Odyssey und entzündet die beiden Fackeln zu eurer Rechten.

32. Mond

Entzündet die beiden Fackeln am Ausgang der Vulkanhöhle mithilfe der Venus-Feuerfalle.

33. Mond

Auf einer winzigen Insel im Norden wartet Kapitän Toad auf euch.

34. Mond

An der Rückseite des Gebäudeteils östlich des Rücksetzpunktes „Pfad zum Pökelplateau“ befindet sich der Eingang zu einer Schatzkammer. Ihr gelangt entweder mithilfe eines Hotheads oder mit einem Rückwärtssalto auf das Gebäude dorthin.

35. Mond

Vor dem Eingang zum Schlemmerplatz sitzt ein Kaninchen. Diese Jagd gestaltet sich einigermaßen schwierig, da das Fellknäuel häufig die Ebenen wechselt. Die gewohnte Strategie greift aber auch hier.

36. Mond

Oben im Schlemmertopf wartet eine Noten-Aufgabe auf euch.

37. & 38. Mond

Schnappt euch einen Hothead und schwimmt durch die kleine Öffnung westlich der Salzhaufen-Insel. Tretet dort durch die Tür. Geht dann direkt rechtsherum, um zu dem Mond zu gelangen, der sich hinter dem Eingang versteckt. Sammelt anschließend alle Mondstücke ein, um den 37. Mond zu erhalten.

39. & 40. Mond

Unterhalb des Pökelplateaus befindet sich eine versteckte Tür. Bewegt euch drinnen in Gestalt eines Hotheads über den Lava-Pfad, bis ihr zu den Tomaten-Gegnern kommt. Nutzt die Pfützen, die sie hinterlassen, um zum 40. Mond auf den hohen Lavasäulen rechts zu gelangen. Den 39. Mond findet ihr am Ende der Strecke.

41. & 42. Mond

Östlich der Salzhügel-Insel befindet sich eine Tür. Schnipst euch drinnen mit den Schlemmerlingen durch den Parcours, an dessen Ende Mond Nr. 41 wartet. Schießt euch mit dem letzten Besteckstück vor dem Ausgang nach rechts, um dort den anderen Mond zu finden.

43. & 44. Mond

Capert am Pfad zum Pökelplateau einen Hammer-Bruder und hopst in Richtung Osten zu der Felswand, auf der sich auch Mond Nr. 8 befindet. Zerstört dort die gelben Felsen und geht durch die freigelegte Tür. Drinnen schnappt ihr euch einen neuen Hammer-Bruder und bearbeitet zunächst die hohe Felswand vor euch für Mond Nr. 44. Durchkämmt den Raum anschließend nach Mondstücken.

45. & 46. Mond

Auf einer kleinen Insel östlich des Pökelplateaus findet ihr eine Tür,

53. Mond: Ganz schön hoch! Beim Sprung aus dem Schlemmertopf müsst ihr gut zielen, um den kleinen Suppentopf nicht zu verfehlen.

die ihr öffnet, indem ihr die Vogelscheuche am Eingang capert. Absolviert die Noten-Aufgabe links auf dem großen hellgrünen Plateau, um den 46. Mond zu erhalten. Mond Nr. 45 wartet am Ausgang auf euch.

47. Mond
Zu diesem Mond führt nur der Weg durch einen der Bilderrahmen-Eingänge der anderen Königreiche.

48. Mond
Nach Abschluss der Hauptstory bereist ein Brutzteke per Taxi verschiedene Königreiche. Seine Stationen sind: Wüstenland, Cityland, Kaskadenland, Schlemmerland, Mondland, Pilz-Königreich. Ihr trefft ihn hier also erst, wenn ihr ihn in den entsprechenden vorherigen Gebieten angesprochen habt.

49. Mond
Westlich der Fundstelle von Mond Nr. 2 hängt oben am Berg ein Kunsträtsel. Die Lösung findet ihr im Küstenland am Westende des Meeresgrabens. Sucht dort nach einer Korallenformation, die der auf dem Rätsel entspricht, und setzt an der markierten Stelle eine Stampfattacke ein.

50. Mond
Sorgt wie bei der Goldrübe von Mond Nr. 16 zunächst für eine freie Bahn und holt euch anschließend einen Feuer-Bruder. Hüpft mit ihm auf das Dach des Gebäudes neben dem Crazy Cap Shop und entzündet dort die Fackel.

51. Mond
Östlich der Stelle, an der ihr Mond Nr. 1 erhalten habt, steht ein musikbegeisterter Toad. Wählt aus der Liste den Track „Mondscheinkrater: Flucht“ aus.

52. Mond
Steckt Mario in das Mechaniker-Outfit (für 200 Goldmünzen im Crazy Cap Shop kaufen), klettert mit Wandsprüngen auf das Jackpot-Gebäude im Nordwesten des Schlemmerplatzes und stattet dort dem defekten Robogärtner einen Besuch ab.

53. Mond
Springt in den Schlemmertopf auf der Spitze des Vulkans und seht an der Südseite herunter: Auf dem Dach des Jackpot-Gebäudes steht ein Kochtopf – und genau der ist euer Ziel. Nehmt Anlauf (Y gedrückt halten) und springt hier als Hothead die Kante hinab, um einen Mond zu kassieren.

54. Mond
Hinter dem Gebäude westlich des Crazy Cap Shops versteckt sich ein Chapeau auf dem Kopf eines Schlemmerlings.

55. Mond
Absolviert das Standardrennen beim Koopa-Freerunning am Ausgang der Vulkanhöhle. Für einen schnellen Sieg geht ihr an der Stelle, an der ihr einen Hothead capern müsst, nicht geradeaus, sondern springt auf den Absatz hinten, um Mario von dort aus mit einem Schlemmerling direkt zum Ziel zu schnipsen.

56. Mond
Prinzessin Peach besucht das Festival und steht am Ostrand des Schlemmerfestivals. Sprecht sie an, damit sie euch einen Mond schenkt.

Nach dem Mondquader

57. Mond
Südlich von Mond Nr. 1 befinden sich in der Lava vier blaugrüne Säulen. Setzt auf der östlichsten eine Stampfattacke ein.

58. Mond
Capert südlich des Pökelplateaus einen Feuer-Bruder. Ihr benötigt seine Sprungkraft, um den Mond zu erreichen, der östlich von der Goldrübe zu Mond Nr. 17 und unterhalb des Rücksetzpunktes „Pökelplateau“ schwebt. Hopst zunächst von der Kante und springt dann in die Luft, bevor ihr die Lava berührt. Verlasst nun euren Wirt, damit Mario noch ein Stück weiter nach vorne in Richtung Mond springt. Alternativ könnt ihr einen Hothead capern, zu der entsprechenden Stelle im Lava-See schwimmen und euch den Mond aus der Luft klauben.

59. Mond
Auf einem Vorsprung über dem Ausgang der Vulkanhöhle schwebt ein Mond. Ihr gelangt dorthin, indem ihr euch vom Schlemmertopf auf der Vulkanspitze aus in die Tiefe stürzt, in der Luft das Capern beendet und mit einem Anrempeln direkt auf das Plateau befördert.

60. Mond
Klettert mit einem Rückwärtssalto auf die Mauer östlich des Rücksetzpunktes „Pfad zum Pökelplateau” und stampft den nördlichen der beiden Risse in den Boden.

61. Mond
Begebt euch zum Rücksetzpunkt „Am Ende des Spitzenpfades“. Neben der Kanone funkelt eine Stelle auf der Mauer. Setzt dort eine Stampfattacke ein.

62. Mond
Gewinnt nach dem Standardrennen (siehe 55. Mond) beim Koopa-Freerunning auch das Expertenrennen. Nutzt dieselbe Strategie wie zuvor.

63. & 64. Mond
Auf dem Pökelplateau ist eine Röhre erschienen. Entzündet im Inneren mit dem Feuer-Bruder alle fünf Fackeln, um Mond Nr. 64 einzuheimsen. Der andere liegt vor dem Ausgang.

65. & 66. Mond
Südöstlich der Vulkanhöhle ist eine silberne Röhre aus dem Boden gewachsen. Durchquert den Lavaparcours, bis die Plattform wieder nach oben fährt. Nutzt hier die Wolkenfelder, um den 66. Mond über euch zu erreichen. Mond Nr. 65 findet ihr am Ende des Weges.

67. & 68. Mond
Klettert in die silberne Röhre auf dem Gebäude östlich der Odyssey. Mond Nr. 67 wartet am Ausgang auf euch. Sammelt auf dem Weg dorthin auch den 68. Mond ein, indem ihr euch mit der ersten Lavakanone durch die Luft katapultiert und am höchsten Punkt ZL drückt, um auf dem Plateau mit dem 68. Mond zu landen.

Bilderrahmen:
Den Bilderrahmen findet ihr an der Rückseite der Insel von Mond Nr. 21 und 22.

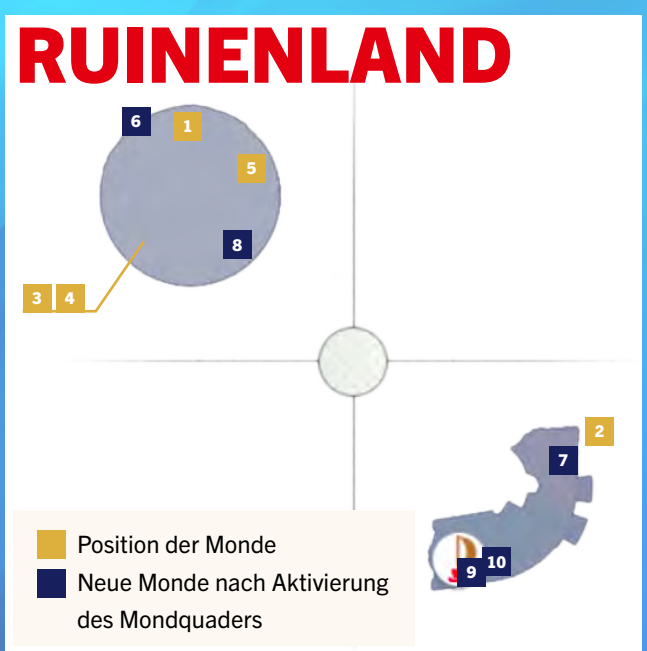
Ruinenland

1. Mond
Besiegt Bowsers Drachen, indem ihr den Elektro-Attacken ausweicht, dem armen Tier wiederholt die Schwerter aus dem Kopf zieht und eine Stampfattacke auf den Schädel verpasst.

2. Mond
Verlasst die Odyssey und geht bis zu der großen Treppe. Spaziert links an ihr vorbei und hangelt euch an der Fuge in der Wand entlang.

3. & 4. Mond
Fliegt mit der Rakete auf dem Bosskampfplatz in das neue Gebiet. Hier warten einige Aufgaben auf euch, bei denen ihr die blauen Schalter im richtigen Moment drücken müsst, damit die

RUINENLAND



7. Mond: In der Düsternis dieses Landes sticht das Funkeln des versteckten Mondes besonders heraus. Lockt ihn wie gewohnt mit einer Stampfattacke hervor.

Plattformen in dem Wandgemälde an der richtigen Stelle stehen bleiben. Mit dem roten Stampfschalter setzt ihr die Plattformen zurück. Bringt die ersten zwei Rätsel hinter euch, schießt anschließend in dem Raum mit den fünf Koopas eine der roten Schildkröten nach links und folgt ihr. Der Panzer hat den Weg zu Mond Nr. 4 freigelegt. Löst die Schalteraufgabe, um ihn zu erreichen. Geht danach zurück und absolviert den Rest der Strecke, um am Ausgang auf den anderen Mond zu stoßen.

5. Mond

Prinzessin Peach steht auf dem Bosskampfplatz und schenkt euch dort einen Mond.

Nach dem Mondquader

6. Mond

Klettert auf den Kopf des besiegten Drachen und lasst Cappy an dem schimmernden Horn kreiseln.

7. Mond

Gelangt mit zwei Rückwärtssaltos auf den zerstörten Torbogen im südlichen Areal des Ruinenlandes und stampft auf die funkelnde Stelle.

8. Mond

Kickt den Rollfelsen südlich des Drachenkopfes aus dem Boden und bearbeitet ihn so lange, bis er zerbricht. Dieser Kandidat ist ein besonders harter Brocken und verträgt weitaus mehr Tritte als die Steine aus ähnlichen Aufgaben in anderen Gebieten.

9. & 10. Mond

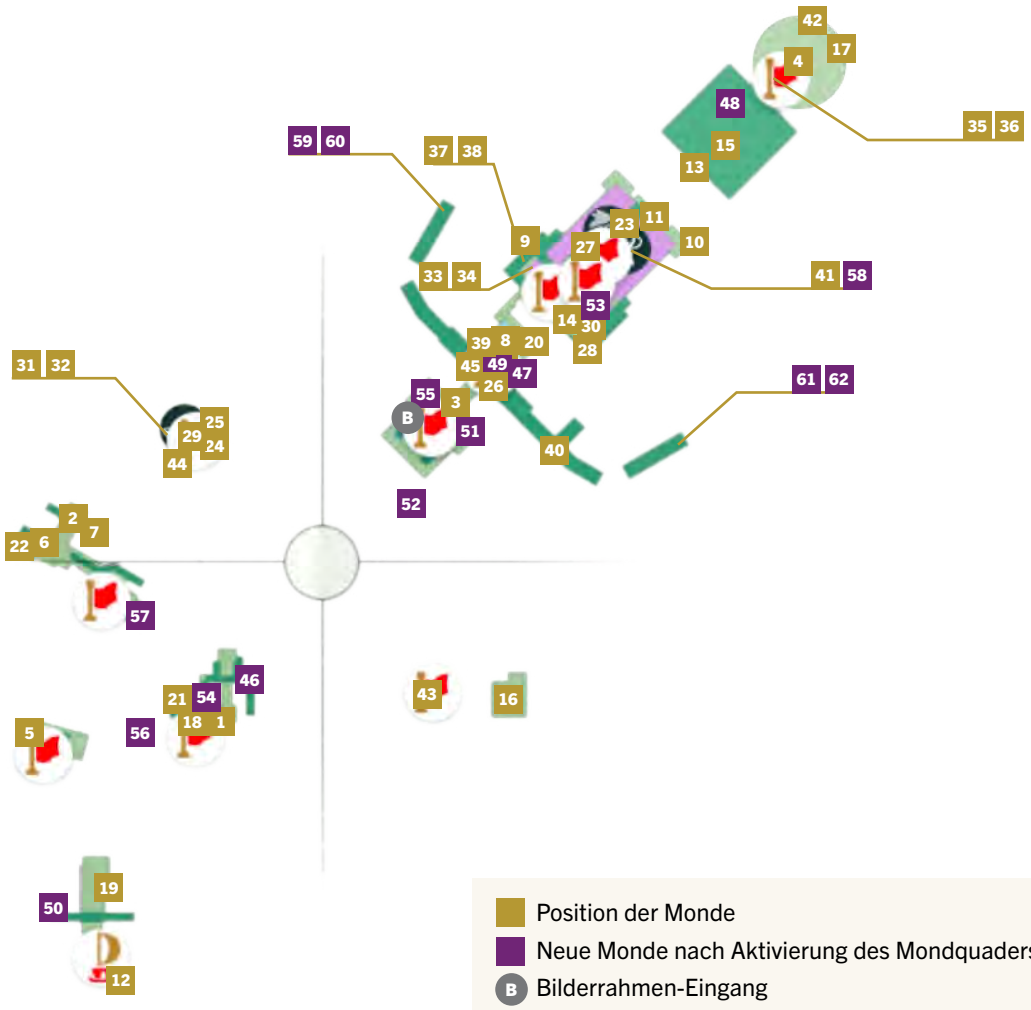
Schlüpft in die silberne Röhre neben der Odyssey. Weicht den Mumien aus und betätigt den Schalter, um das Tor zum Football-Chuck zu öffnen. Capert den Sportler und zerlegt die lästigen Untoten. Geht so nahe wie möglich zurück zum Eingang, um dort eine funkelnde Mumie hervorzulocken. Bringt Mario zu ihr und bewerft sie erst mit Cappy, um sie danach in den Boden zu stampfen.

Bowsers Land

1. Mond

Ihr erhaltet diesen Mond, wenn ihr den Treppengrauser am Rücksetzpunkt „Außenhof – Rückseite“ besiegt. Wartet ab, bis euer Geg-

BOWSERS LAND



ner den Steinklotz herabgesenkt hat, klettert hinauf und verpasst dem Grobian eine Stampfattacke.

2. Mond
Sammelt im Mittelhof die fünf Mondstücke ein. Die meisten liegen offensichtlich im Gebiet verteilt. Die Metallkisten zerstört ihr mithilfe der Bowser-Bomben, die ihr als Piekmatz zurückschleudern könnt.

3. Mond
Für euren Sieg über die beiden Broodals, die auf den Plattformen vor dem Haupthof warten, bekommt ihr einen Mond.

4. Mond
Auf dem Turm angekommen, stellen sich euch vier Broodals auf einmal entgegen. Demoliert den metallenen Beinschutz ihres Hasenroboters mithilfe der Bomben und klettert an dem freigelegten Holz hinauf. Zerlegt dann die Glaskuppel, um den sich darin befindenden Broodal auszuschalten, und wiederholt das Ganze, bis alle Hasen-Bosse besiegt sind.

5. Mond
Schnappt euch an der Vorderseite des Außenhofs einen Piekmatz und erklimmt mit ihm die Wand. Springt auf der anderen Seite hinunter und sammelt dort Mond Nr. 5 ein.

6. Mond
Capert am Mittelhof einen Piekmatz und geht nach Westen. Lasst euch an den ersten Bomben-Stationen die Mauer hinabfallen und hangelt euch mit dem Schnabel eures Federviehs an der Wand entlang. Um die Ecke findet ihr einen Mond.

7. Mond
Zu diesem Mond gelangt ihr am schnellsten, wenn ihr über den Generator am Crazy Cap Shop zum Mittelhof düst und dort die versteckten Blöcke an der rechten Wand nutzt, um auf das Dach zu klettern. Sammelt anschließend den Mond östlich von euch ein.

8. Mond
Begebt euch zum Haupthof von Bowsers Festung und taucht im linken Koi-Teich nach dem Mond.

9. Mond
Geht zu dem Pflanzensamen (siehe 37. und 38. Mond) und seht über die Kante. Springt hinab zu dem Piekmatz, capert den Vogel und klettert mit ihm die nordwestliche Wand entlang zum Mond.

10. & 11. Mond
Capert am Fuße des Turmes Lakitu, der in einem Seitenarm im Osten angelt, und fliegt zu dem Steg im Nordwesten. Von dort gelangt ihr mit der Schleuder auf das Tor, wo ihr Cappy auf das protzige Schild werft, um Mond Nr. 11 einzuheimsen. Springt anschließend hinab zu Mond Nr. 10 südöstlich von euch.

12. Mond
Seht euch den Zaun hinter der Odyssey genau an und ihr erkennt, dass einer der Bowser-Köpfe in eine andere Richtung schaut. Lasst Cappy an ihm kreiseln.

13. Mond
Springt vom Turm herab auf die Bowser-Statue und stampft auf deren Nase.

14. Mond
Lockt den Treppengrauser an der Äußeren Mauer zu dem funkelnden Block und lasst ihn von ihm zerstören.

15. Mond
Oben auf dem Turm sitzen zwei Kaninchen. Der Mond versteckt sich in dem rechten. Nehmt dem Fellknäuel mit Cappy das Tempo und fangt es ein.

6. Mond: Viele Stellen und Monde erreicht ihr nur in Gestalt eines Piekmatzes. Ohne die Vögelchen wärt ihr in Bowsers Festung also ganz schön aufgeschmissen.

16. Mond
Betretet das Dach des östlichen der beiden schmalen Gebäude am Eingang zum Haupttor von Norden her mit einem Mützensprung. Nutzt den Generator, um zu einer entfernten Insel zu gelangen. Besiegt dort die drei Treppengrauser durch Stampfattacken auf den Kopf.

17. Mond
Absolviert die Vogelscheuchen-Aufgabe im Norden der Arena der Entscheidung. Erklimmt die Plattformen und nutzt dabei ihre Drehbewegung zu eurem Vorteil.

18. Mond
Sammelt bei der Noten-Herausforderung nahe der Stachis am Rücksetzpunkt „Außenhof – Rückseite“ alle Noten ein.

19. Mond
Bildet nördlich der Odyssey aus zehn Gumbas einen Turm und stellt euch auf den Schalter an der Ostseite.

20. Mond
Klettert in Gestalt eines Piekmatzes im Haupthof die erste Wand hinauf und dort an der Seite wieder hinab. Zerstört die Kisten, um zum Mond zu gelangen.

21. Mond
Klettert auf das Dach im Norden der Rückseite des Außenhofes und geht zu dem schmalen Gebiet im Osten, auf dem ein Piekmatz patrouilliert. Capert das Vögelchen und steckt seinen Schnabel in das Loch der mittleren goldenen Markierung.

22. Mond
Capert im Mittelhof einen Piekmatz und begebt euch auf die Ostseite. Stupst dort eine der Bomben auf

9. Mond: Diese Kletterwand ist besonders gut versteckt, da sie von nahezu keiner Stelle direkt einsehbar ist. Der Pflanzensamen bietet euch aber einen guten Anhaltspunkt, um die richtige Stelle zu finden.

34. Mond: Hinter diesen kaum erkennbaren Kisten versteckt sich ein Mond. Klettert den Turm wieder hinab oder sammelt ihn auf eurem Weg nach oben ein.

die Kisten neben dem Abgrund, um sie zu zerstören und das Loch dahinter freizulegen. Piekt mit dem Schnabel des Vogels hinein.

23. Mond

Klettert von der Inneren Mauer aus mit einem Piekmatz nach oben zum Fuß des Turmes. An der Rückseite des Plateaus mit dem Generator befindet sich hinter den Kisten ein Loch in der Wand. Steckt den Schnabel des Vögelchens hinein, um den Mond hervorzulocken.

24. & 25. Mond

Capert an der Seitenwand des Crazy Cap Shops eine Jizo-Statue und stellt sie an die freie Stelle im Sandplatz, um den 24. Mond zu erhalten. Holt euch nun die andere Steinfigur und hüpft mit ihr zu der bröckeligen Stelle im Sand. Ihr stürzt in eine Kammer hinab. Füllt auch hier den leeren Platz und erhaltet zum Dank einen Mond.

26. Mond

Klettert am Haupthof mit einem Piekmatz auf das südöstliche Dach und folgt dem Drahtseil an der Hauswand, bis ihr zu dem Generator auf dem Seitenarm gelangt. Betretet dort das Stromnetz, das euch zu einem Mond bringt.

27. Mond

In der südlichen Ecke des Giftbeckens am Fuße des Turms angelt Lakitu. Capert ihn und zieht den größten Fisch an Land. Ihr findet in dem anderen Seitenarm nördlich von euch.

28. Mond

Betretet an der Äußeren Mauer das Dach und geht an den Fragezeichenblöcken nach links zu Kapitän Toad.

29. Mond

Kauft euch diesen Mond für 100 Goldmünzen im Crazy Cap Shop.

30. Mond

Springt am Fuße des Turms von der Südspitze des östlichen Daches hinab zu dem Piekmatz neben dem kleinen Giftteich. Capert das Vögelchen, räumt die Stachis aus dem Weg, klettert über die Drehscheiben nach oben und plündert schließlich die Schatztruhe im Inneren des Gebäudes.

31. & 32. Mond

An der Rückseite des Crazy Cap Shops ist eine verschlossene Tür. Besorgt euch im Laden das Samurai-Outfit und ihr werdet eingelassen. Betretet drinnen das Wandgemälde und erledigt die Notenaufgabe, um Mond Nr. 32 zu gewinnen. Den anderen Mond findet ihr am Ausgang. Nutzt den Panzer des Koopas, um die Blöcke zu zerstören.

33. & 34. Mond

Springt am Fuße des Turmes vom westlichen Dach durch die Münzringe. Besiegt dort den Treppengrauser, um die massive Tür zu öffnen. Schnipst euch im Inneren mithilfe des Piekmatzes den drehenden Turm hinauf, um am Ausgang Mond Nr. 33 aufzufinden. Den Schlüssel zum 34. Mond findet ihr in einer Nische tief unten an der Rückseite des Turmes.

35. & 36. Mond

Schlüpft in die grüne Röhre in der Arena der Entscheidung, capert drinnen die Jizo-Statue und stellt sie auf dem linken blauen Schalter ab. Geht über den neuen Pfad, schnappt euch auch hier den Jizo und bringt ihn zu dem anderen, um ihn auf dem rechten Schalter zu platzieren. Holt euch jetzt noch die dritte Steinfigur und stellt sie auf ihren Platz. Hüpft anschließend mit den anderen beiden geradeaus auf die Schalter unterhalb des Turmes, um zwei Mauern erscheinen zu lassen, über die ihr auf seine Spitze gelangt. Geht aber noch einmal zurück und stellt den einsamen Jizo auf den Schalter, der sich neben dem Eingang befindet. Dadurch öffnet sich am Turm eine Kammer und ihr könnt auf eurem Weg zum Ausgang beide Monde einsacken.

37. & 38. Mond

Pflanzt den Samen auf dem nordöstlichen Dach der Äußeren Mauer (ihr gelangt dorthin, indem ihr vom Dach am Fuße des Turmes hinabspringt) in den Pflanzenkübel. In den Wolken erwartet euch eine Rennstrecke, die ihr mithilfe der Trompeten-Blumen absolvieren müsst. Sammelt den 38. Mond ein, indem ihr mit einer Stampfattacke anhaltet. Den anderen Mond findet ihr am Ende der Strecke.

39. Mond

Capert das Teleskop neben den Koi-Teichen im Haupthof und sucht den Himmel nach einer fliegenden Sphinx ab.

40. Mond

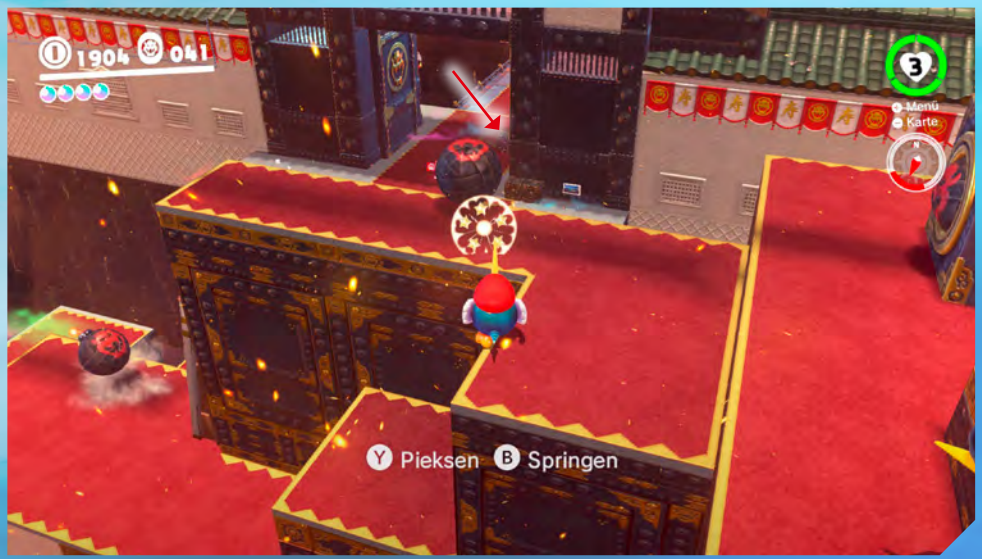
Capert einen Piekmatz und klettert die Wand des Haupthofes hinauf. Auf dem östlichen Dach wartet ein Chapeau, der gerne eines der angriffslustigen Vögelchen sehen möchte.

41. Mond

Am Fuße des Turmes findet ihr das Koopa-Freerunning, bei dem ihr diesmal das komplette Land durchqueren müsst. Trotzdem ist es eines der leichteren Rennen. Der Sieg ist euch bereits sicher, wenn ihr Mario so oft wie möglich rollen lasst.

42. Mond

Ein New Donker sitzt in der Arena der Entscheidung auf einer Bank und verrät euch, dass irgendwo unter dem Sand ein Mond versteckt ist. Geht direkt nach Norden und folgt der Vibration eures Controllers, um seine genaue Position zu finden.



49. Mond: Sowohl von hier als auch von der Position der linken Bombe aus ist die Metallkiste mit dem Mond gut zu erwischen. An dem schweren Eisentor erkennt ihr außerdem das Kunsträtsel von Mond Nr. 45.

43. Mond
Diesen Mond auf dem entfernten Plateau erreicht ihr nur über einen Bilderrahmen-Eingang.

44. Mond
Prinzessin Peach besucht das Land ihres ewigen Entführers und schenkt euch am Crazy Cap Shop einen Mond.

45. Mond
Mond Nr. 45 kommt ihr mithilfe eines Kunsträtsels auf die Spur, das ihr im Haupthof neben dem Engang findet. Die Lösung liegt im Rötgolith-Habitat im Wüstenland. Sucht dort an der westlichen Abbruchkante nach dem Kaktus vom Rätsel und positioniert Mario entsprechend. Setzt an der Stelle, die Schnuffel auf dem Kunstwerk markiert, eine Stampfattacke ein.

46. Mond
Capert den Piekmatz von Mond Nr. 21 und klettert mit ihm die Hauswand entlang auf das Dach. An der Ostwand des Gebäudes befindet sich ein Loch. Es mit dem Schnabel zu treffen ist nicht ganz einfach. Passt also auf, dass ihr nicht herunterfallt!

47. Mond
Betretet den Haupthof und zerstört die Kisten im rechten Wasserbecken mit einigen Stampfattacken.

48. Mond
Lasst Cappy an dem funkelnden Horn auf dem Turm vor der Arena der Entscheidung kreiseln.

49. Mond
Im Tor zum Haupthof steht ein glitzernder Metallblock. Zerstört ihn, indem ihr einen Piekmatz capert, die Wand hinter den Koi-Teichen hinaufklettert und dort mit eurem Schnabel eine der Bomben in Richtung eures Ziels stupst.

50. Mond
Nordwestlich der Odyssey sitzt auf der Mauer ein funkelndes Vögelchen. Klettert auf das Dach und geht vorsichtig gerade nahe genug heran, um es mit einem Mützenwurf zu treffen. Ihr könnt dabei Cappys Wurfdistanz anhand der Segmente des Dachgiebels messen (er fliegt sieben Segmente weit).

51. Mond
Auf dem südlichen der beiden Broodal-Kampfplätze vor dem Haupthof treibt ein Hutmonster sein Unwesen. Bildet einen Gumbaturm und achtet dabei darauf, nicht in die stacheligen Arme eures Gegners zu springen. Habt ihr sieben der braunen Wesen übereinandergestapelt, beendet das Capern, um dem Hutmonster auf den Kopf zu springen. Wiederholt das Ganze und ihr haltet Mond Nr. 51 in euren Händen.

52. Mond
Springt im Süden des Haupthof-Einganges die schwebenden Fahnenstangen entlang (sie funktionieren wie gewöhnliche Säulen) und holt euch den Schlüssel am Ende der Reihe.

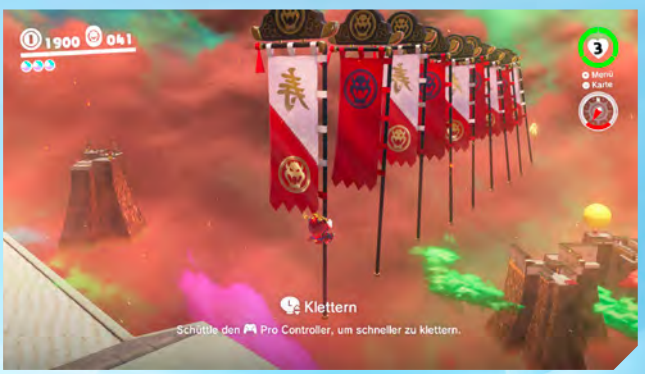
53. Mond
Auf dem Dach südöstlich des Turmes wartet eine Vogelscheuchen-Herausforderung auf euch. Stürzt euch hierbei in die Tiefe und trefft das kleine Podest mit dem Schlüssel. Rettet euch anschließend flugs auf das Dach, damit ihr nicht in die Giftsuppe fallt.

54. Mond
In dem schmalen Gebiet im Osten der Rückseite des Außenhofes (ihr gelangt über das Dach im Norden dorthin) findet ihr eine Noten-Aufgabe, bei der ihr als Piekmatz an der Wand herumturnt. Nehmt euch zuerst die eine, dann die andere Seite vor, um nicht so oft das harte Metallstück überspringen zu müssen und einen Absturz zu riskieren.

55. Mond
Am Eingang zum Haupthof ist auf dem nördlichen der beiden Broodal-Kampfplätze eine Noten-Herausforderung aufgetaucht. Nutzt möglichst oft Drehwürfe, während ihr die Noten sammelt, damit Cappy mithilft.

56. Mond
Im Stromnetz zwischen der Vorder- und der Rückseite des Außenhofes befindet sich ein Mond. Holt ihn euch, indem ihr die Flugbahn durch Drücken von A an der entsprechenden Stelle verlasst.

57. Mond
Ganz im Osten des Mittelhofs erhaltet ihr einen Mond, wenn ihr über das Stromnetz die Wand hinabsaust und dort den Schlüssel einsammelt.



52. Mond: Auf die Idee, dass die Flaggen nicht nur zur Dekoration da sind, sondern zum Klettern benutzt werden können, muss man erst einmal kommen.

58. Mond
Selbst das Expertenrennen des Koopa-Freerunnings (siehe 41. Mond) ist verhältnismäßig einfach und dürfte euch keine allzu großen Schwierigkeiten bereiten.

59. bis 62. Mond
Auf beiden Seiten des Haupthofes steht je ein isoliertes Gebäude, auf dem eine silberne Röhre aufgetaucht ist. Nutzt die Schleudern auf dem Dach des Eingangs zum Haupthof, um dorthin zu gelangen.

In der nördlichen Röhre trefft ihr auf einige Para-Knochentrocken. Schnappt euch einen der Skelett-Schergen und sucht für den 59. Mond die Seiten des Turmes und vor allem deren versteckte Nischen (z. B. unter Plattformen) nach den Mondstücken ab. Der Schlüssel zum 60. Mond verbirgt sich unter einem Plateau am Fuße einer der grünen Wände.

Den Parcours in der südlichen Röhre müsst ihr in Gestalt eines Piekmatzes absolvieren. Capert also das Vögelchen am Eingang und lasst euch gleich hier die Säule herunterfallen, denn in der Wand verbirgt sich eine Nische, die von Kisten blockiert wird. Zerstört sie mit eurem Schnabel und legt dahinter Mond Nr. 62 frei. Den anderen Mond findet ihr am Ausgang des Areals.

Bilderrahmen:
Den Bilderrahmen-Eingang findet ihr am nördlichen der beiden schmalen Gebäude, die vor den beiden Broodal-Bosskampfplätzen am Haupthof stehen.

Mondland

1. Mond
Ein Stück hinter Odyssey schwebt hoch oben ein Mond. Ihr erreicht ihn über den Berg östlich eures Flugschiffes. Die mangelnde Gravitation verstärkt eure Sprungkraft so sehr, dass ein einfacher Hechtsprung genügt, um den Mond zu erreichen.

2. Mond
Verlasst die Odyssey und geht geradeaus. Unterhalb der Kante befindet sich der Eingang zu einem 2D-Abschnitt, der den 2. Mond für euch bereithält.

3. Mond
Eine der Zinnen an der Kirche funkelt. Springt hinauf (Frosch hinter der Kirche capern) und lasst Marios Mütze daran kreiseln.

4. Mond
Springt über die Lücke nordwestlich der Odyssey. Direkt vor euch seht ihr in einem kleinen Krater einen runden Stein. Kickt ihn aus dem Boden und schießt ihn so lange umher, bis er zerbricht. Passt aber auf, dass er euch wegen der geringen Schwerkraft nicht in den Abgrund kullert.

5. Mond
Geht vom Rollfels (siehe 4. Mond) aus nach Süden. Jagd das Kaninchen, das auf dem Plateau sitzt, und werft es mit Cappy ab, um sein Tempo zu drosseln.

6. Mond
Schnappt euch an der Dingdong-Hochebene eine der Trompeten-Blumen und überbrückt so die große Lücke im Westen, um zur Schatztruhe zu gelangen.

7. Mond
Nördlich der Odyssey befindet sich unterhalb der Abbruchkante ein kleines Plateau mit einer Vogelscheuche darauf. Capert sie und setzt anschließend Hechtsprünge ein, um über neu erschienene Plattformen zum Ziel zu gelangen.

8. Mond
Im Osten der Dingdong-Hochebene findet ihr hinter dem großen Krater eine Notenaufgabe. Hechtsprünge bringen euch auf die perfekte Flugbahn, um die Noten einzusammeln.

9. bis 13. Mond
Diese Monde befinden sich alle in den Mondhöhlen im Untergrund, die ihr durch den Eingang an der Ruhigen Wand betretet.

Capert gleich nach eurer Landung die rechte Bowser-Statue vor euch und verrückt sie ein wenig, um eine Kammer zu Mond Nr. 9 zu öffnen.

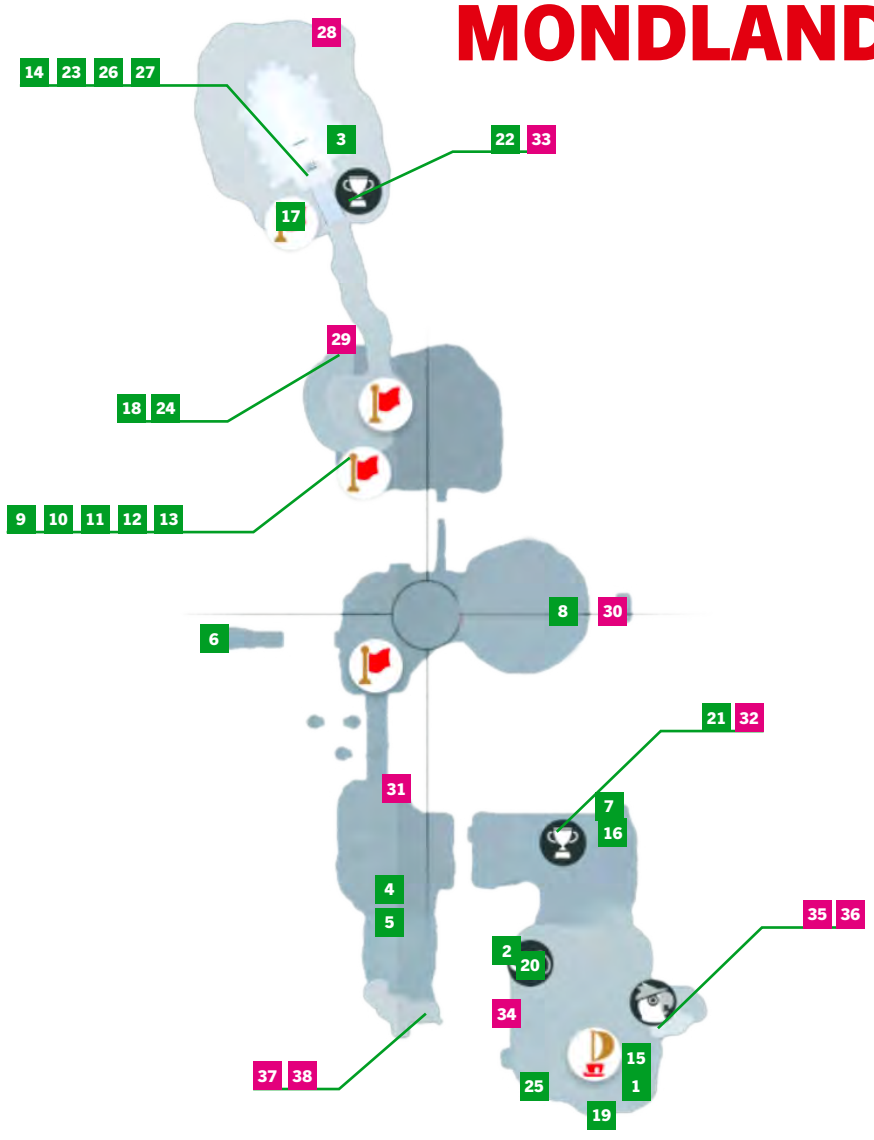
Geht weiter voran und capert den Para-Knochentrocken nahe des Generators in dem Käfig, flattert nach rechts und sammelt den 10. Mond in dem seltsam anmutenden Loch im Lavabecken ein.

Capert den Riesen-Kugelwilli, der überraschend durch die große Steinmauer bricht, und düst mit ihm erst einmal den „normalen" Weg entlang. Legt aber kurz vor der anderen Steinwand eine Kehrtwende nach links ein, um den hier versteckten Mond Nr. 11 zu finden.

Mond Nr. 12 stampft ihr aus dem Boden über der zweiten Riesen-Kugelwilli-Kanone.

Capert den Riesen-Kugelwilli von Mond Nr. 11 und saust geradewegs in Richtung Eingang. In einer Nische hoch oben in der Wand wartet nämlich der 13. Mond auf euch. Schüttelt eure Steuereinheit, um schneller voranzukommen und das Ziel rechtzeitig zu erreichen.

MONDLAND



Position der Monde
Neue Monde nach Aktivierung des Mondquaders

14. Mond
Springt durch das Loch unter der Glocke des Kirchturms (capert den Frosch hinter der Kirche, um auf den Turm zu gelangen) und sammelt den Mond im Gebälk ein.

15. Mond
In dem Krater hinter der Odyssey tummelt sich eine Beule. Verpasst ihr eine mit Marios Mütze und stampft sie anschließend ein.

16. Mond
Freundet euch mit dem Hund am Crazy Cap Shop an und führt ihn die Rampe hinunter und in den Bereich östlich des Koopa-Pfeilelaufs (siehe 21. und 32. Mond), wo er für euch einen im Boden versteckten Mond aufspürt.

17. Mond
Nahe der Kirche sind Mondstücke verstreut. Capert den Frosch hinter dem imposanten Gebäude, um auch die Teile auf dem Dach einsammeln zu können.

18. Mond
Nachdem ihr die erste Frage der Sphinx beantwortet habt (siehe 21. Mond), hat sie noch vier weitere für euch in der Hand. Gebt ihr auf alle die richtige Antwort („Schafe", „Mondgestein", „Unter der Glocke" und „Per Luftschiffsegel"), schenkt sie euch einen weiteren Mond.

19. Mond
Kapitän Toad steht südlich der Odyssey hinter einem kleinen Wall.

20. Mond
Kauft euch diesen Mond im Crazy Cap Shop für 100 Münzen.

21. Mond
Gewinnt nördlich des Crazy Cap Shops die erste Runde beim Koopa-Pfeilelauf.

22. Mond
Neben der Kirche steht der Organisator des Koopa-Freerunnings. Gewinnt das Standardrennen.

23. Mond
Nachdem ihr Bowsers Hochzeitspläne erfolgreich vereitelt habt,

benötigt in der Kirche ein Schlotteraner euren ärztlichen Rat. Steckt Mario in das Doktor-Outfit und besucht ihn.

24. Mond
Geht östlich an der Ruhigen Wand vorbei. An der Rückseite steht eine Sphinx, die euch eine Frage stellt. Löst ihr sie („Raketengewächs"), lässt sie euch in die Schatzkammer.

25. Mond
Nachdem ihr Bowser besiegt habt, startet ein Brutzteke per Taxi eine Weltreise. Er durchquert dabei verschiedene Königreiche in dieser Reihenfolge: Wüstenland, Cityland, Kaskadenland, Schlemmerland, Mondland, Pilz-Königreich. Ihr trefft ihn hier also erst, wenn ihr ihm in den entsprechenden Gebieten zuvor einen Mond abgeluchst habt.

26. Mond
Capert den Frosch hinter der Kirche und springt hinauf auf den Glockenturm, um dort Prinzessin Peach zu treffen.

27. Mond
In der Kirche hängt ein Kunsträtsel, das euch ins Forstland schickt. Geht zu der Vogelscheuche des Forstlandmondes Nr. 19 und stampft in der Ecke südlich davon einen Mondlandmond aus dem Boden.

Nach dem Mondquader

28. Mond
Schleicht euch an das Mini-UFO nördlich der Kirche heran und werft es mit Cappy ab.

29. Mond
Springt vom ewigen Hügel hinab in Richtung Sphinx (siehe 18. und 24. Mond) und klaubt den Mond aus der Luft.

30. Mond
Capert den Frosch hinter der Kirche und macht euch auf den langen Weg zu dem kleinen Plateau im Osten der Dingdong-Hochebene. Den Mond, der hier in enormer Höhe über dem Boden schwebt, erreicht ihr selbst in dieser Gestalt nur, wenn ihr eure Steuereinheit schüttelt oder das Capern an der höchsten Stelle beendet.

31. Mond
Südlich der Dingdong-Hochebene wartet eine Vogelscheuchen-Herausforderung. Setzt dabei über die Stachelfelsschlange hinweg und springt einfach hinüber auf die Säule zum Mond.

32. Mond
Beim Koopa-Pfeilelauf (siehe 21. Mond) winkt ein neuer Mond.

33. Mond
Gewinnt nach der ersten Runde des Koopa-Freerunnings (siehe 22. Mond) auch das Expertenrennen, um einen weiteren Mond einzusacken.

34. Mond
Absolviert die Notenaufgabe, die im Wandgemälde von Mond Nr. 2 aufgetaucht ist.

35. & 36. Mond
Auf dem Berg östlich der Odyssey ist neben dem Schnackehlchen eine silberne Röhre aufgetaucht. Sie führt euch zu einem Wandgemälde, das verschiedene Planeten mit wechselnden Schwerkraftzonen darstellt. Nutzt das zu eurem Vorteil, um bis ins Zentrum dieser Galaxie vorzudringen, wo Mond Nr. 35 auf euch wartet. Ein gutes Stück weiter oben befinden sich, vor euren Augen beinahe verborgen, zwei weitere Planeten mit Mond Nr. 36. Ihr erreicht sie mit einem beherzten Sprung (Y halten zum Sprinten).

37. & 38. Mond
Auch auf dem Berg westlich der Odyssey findet ihr eine silberne Röhre. Im Inneren wartet ein kniffeliger Pendel-Parcours auf euch. Über die vierte blaue Schaukel gelangt ihr auf eine weitere direkt darüber und von dort aus schließlich zu Mond Nr. 38. Den anderen Mond sammelt ihr am Ausgang ein.

Finstere Seite

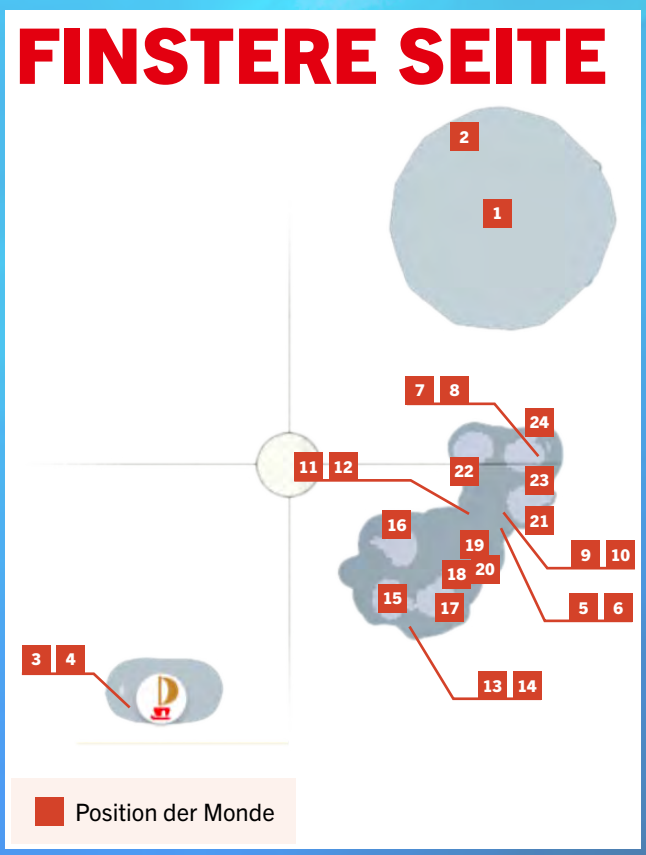
1. Mond
Um diesen Multimond zu erhalten, müsst ihr im nördlichen Turm die vier Broodals zuerst einzeln und anschließend als Team (wie in Bowsers Festung) besiegen. Zwar sind sie etwas stärker als bei euren vorherigen Begegnungen, sind im Grunde aber mit den gleichen Strategien zu besiegen. Allerdings habt ihr dabei nur eure drei Herzen zur Verfügung (bzw. sechs, wenn ihr euch ein Kraft-Herz besorgt habt).

13. Mond: Aus der Ferne ist die Nische kaum auszumachen, dabei birgt sie mit Mond Nr. 13 einen besonders wertvollen Schatz.

2. Mond
Trefft Kapitän Toad bereits nach eurem Sieg über die vier Broodals, wenn ihr euch auf dem Weg zur Spitze des Turmes befindet. Geht am Ende des Tunnels einfach nach rechts weiter in eine verborgene Höhle.

3. & 4. Mond
Auf einem Absatz hinter der Odyssey wartet eine Vogelscheuche. Den folgenden Raum müsst ihr also ohne Cappy bewältigen. Das heißt: Ihr müsst den euch aus dem Forstland bekannten Steinparcours diesmal überqueren, ohne einen der Kugelwillis zu capern. Also lauft fix los und sammelt den Schlüssel für Mond Nr. 3 ein, bevor euch die Geschosse den Boden unter den Füßen wegreißen. Geht aber anschließend nicht einfach zurück, sondern springt seitlich hinab auf das untere Stockwerk. Nehmt dort vor dem Riesen-Kugelwilli Reißaus, indem ihr mit Hechtsprüngen von Block zu Block saust, und lasst von ihm die Felsen auf der anderen Seite zertrümmern.

5. & 6. Mond
Setzt der Vogelscheuche unterhalb des Teleskops Marios Mütze auf und sie öffnet euch die Tür zu einem euch bekannten Nebengebiet,



3. & 4. Mond: Setzt mit Marios verschiedenen Sprungtechniken über die Lücken hinweg. Unter der Steinbrücke erkennt ihr die Würfel, die euren Rückweg bilden.

und zwar dem unsichtbaren Pfad im Giftmeer aus dem Forstland. Ohne Cappy könnt ihr den Piranha-Pflanzen nicht so leicht das gefräßige Maul stopfen. Greift stattdessen einfach einen der Steine und lauft direkt auf die fiesen Blumen zu, um sie zu zerstören. Bahnt euch vorsichtig euren Weg durch den verseuchten Parcours und ihr findet wie bereits zuvor sowohl in dem Loch in der linken Wand als auch am Ende einen Mond.

7. & 8. Mond

In einer Nische ganz im Nordosten des Kaninchenkraters bringt euch eine Vogelscheuche in ein Gebiet, das ihr bereits aus New Donk City kennt. Ursprünglich stand euch für die Rennstrecke ein Roller zur Verfügung – diesmal ist Mario auf sich allein gestellt. Die erste Etappe überwindet ihr schlicht durch permanentes Rollen. Schüttelt eure Steuereinheit, um euer Tempo zu erhöhen. Bei der zweiten und dritten Etappe dagegen braucht ihr Rhythmusgefühl, um die Stufen zu erklimmen, ohne irgendwo anzurempeln. Rollt Mario, soweit es geht, lasst dann ZL los, springt einen Absatz hinauf und drückt – falls genügend Platz ist – wieder ZL, um schnell weiterzurollen. Nehmt außerdem Kurven so eng wie möglich, setzt das Anrempeln ein, um beim Erklimmen der Stufen weite Strecken zurückzulegen, und nutzt den Dreisprung, um einige Stufen auslassen zu können. Wie bereits auf der originalen Strecke findet ihr einen Mond am Ende (7. Mond) und den anderen auf dem schmalen brüchigen Pfad an der dritten Etappe.

9. bis 14. Mond

Diese Monde kommen immer paarweise vor und befinden sich in separaten Gebieten, die ihr durch silberne Röhren betretet und die euch aus anderen Königreichen bekannt vorkommen sollten. Diesmal absolviert ihr die Räume aber, indem ihr Yoshi capert und ihn mit den verteilten Äpfeln füttert. Für jeweils zehn verspeiste Früchte erhaltet ihr einen Mond. In jedem Areal findet ihr zwanzig der süßen Früchte.

Den Eingang, der zu den Monden Nr. 9 und 10 führt, findet ihr einem Alkoven unter dem Teleskop auf der mittleren Insel. Zum 11. und 12. Mond gelangt ihr über die Röhre auf einem Absatz unterhalb der Kante nördlich von Onkel Amiibo und den Bereich mit Mond Nr. 13 und 14 betretet ihr über die Röhre im Süden des Kaninchenkraters.

15. bis 24. Mond

Auf die Spur dieser Monde bringen euch insgesamt zehn Kunstwerke, die ihr alle auf der zentralen Insel findet. Die genauen Positionen dieser Rätsel entnehmt ihr den entsprechenden Markierungen auf unserer Karte.

Mond Nr. 15 wartet im Kaskadenland auf dem Bosskampfplatz auf euch. Stampft dort an der Spitze der Anhöhe rechts hinter der Vogelscheuche auf den Boden.

Der 16. Mond versteckt sich unter der auf dem Kunstwerk markierten Stelle auf dem Heliport in New Donk City.

Die Lösung für dieses Rätsel und somit Mond Nr. 17 liegen im Pilzkönigreich. Begebt euch zu dem Garten im Osten und holt den Mond an der passenden Stelle mit einer Stampfattacke hervor.

Dieses Kunstwerk verweist euch ins Wolkenland. Stampft den 18. Mond aus der entsprechenden Erhebung auf dem Bosskampfplatz.

Mond Nr. 19 findet ihr im Polarland. Begebt euch dort zur Schneeflockenpiste und ihr seht direkt das Symbol von dem Kunsträtsel. Auf den Torbogen zu gelangen ist nicht ganz einfach, mit einem Mützensprung klappt es aber. Setzt am Scheitel des Bogens eine Stampfattacke ein.

Der 20. Mond ist am Strand des Küstenlandes vergraben. Ihr müsst die auf dem Rätsel angegebenen Stationen nicht ablaufen, es genügt, wenn ihr direkt zu den beiden Säulen östlich der Rollfelsschlucht geht und den Mond dort aus dem Sand stampft.

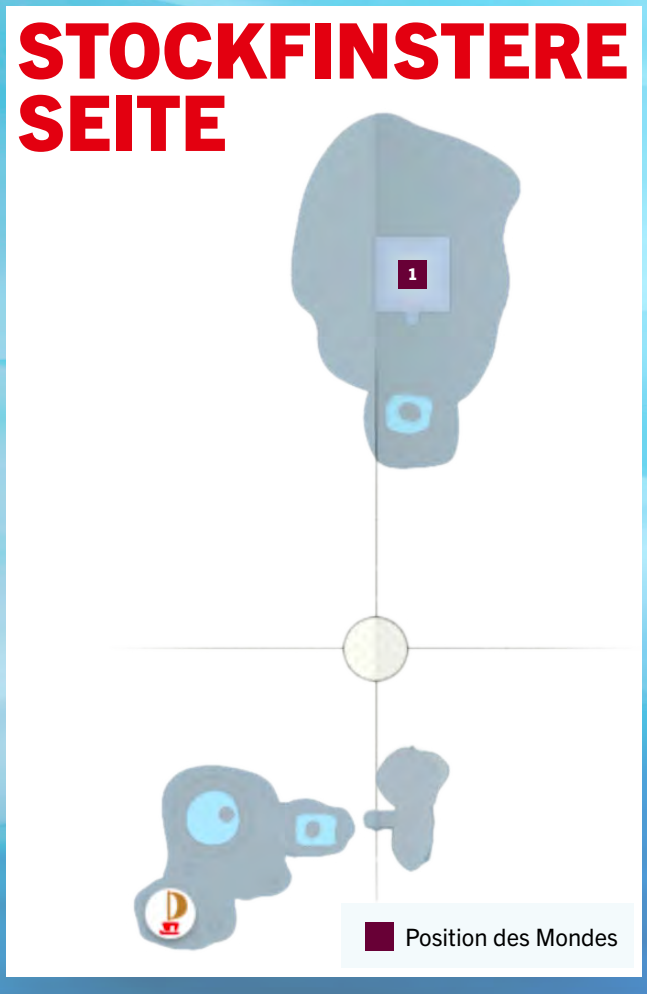
Das Rätsel für Mond Nr. 21 ist wohl eines der schwierigsten im gesamten Spiel, da es nahezu keine Anhaltspunkte bietet. Das Stückchen Vegetation, das in dem Kunsträtsel zu erkennen ist, gibt jedoch einen Hinweis auf das Verlorene Land. Sucht dort etwas hinter Onkel Amiibo auf der Ostseite nach dem markanten Schatten und ihr habt auch diesen Mond in der Tasche.

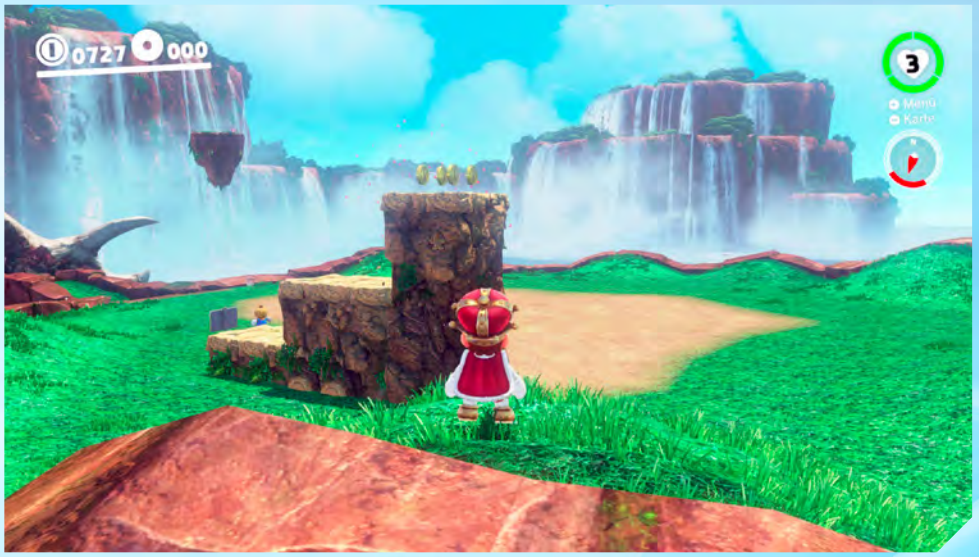
Zur Lösung dieses Rätsels führt ein Fehlersuchbild. Wenn ihr genau hinseht, entdeckt ihr auf dem rechten Bild rechts neben dem Kochtopf einen überschüssigen Schlemmerling. An seiner statt findet ihr auf dem Schlemmerplatz an dieser Stelle Mond Nr. 22.

Der 23. Mond verbirgt sich in den Tiefen des See Legant. Betretet das Erdgeschoss der Aquagrund-Kuppel und stampft den Mond zwischen den beiden rechten Säulen aus dem Boden.

Das letzte Rätsel führt euch in die verlassene Gegend des Ruinenlandes. An der erdigen Stelle nicht weit entfernt vom Landeplatz der Odyssey findet ihr den 24. Mond auf der Südseite des Plateaus.

STOCKFINSTERE SEITE





15. Mond: An dieser Stelle im Kaskadenland versteckt sich tatsächlich ein Mondlandmond! Die auf dem Kunsträtsel abgebildete Ansicht befindet sich in der entgegengesetzten Blickrichtung.

Stockfinstere Seite

1. Mond

Wenn ihr 500 Power-Monde gesammelt habt, öffnet sich euch der Weg zur Stockfinsteren Seite. Hier gibt es zwar nur einen einzigen Multimond zu holen, der hat es dafür aber absolut in sich. Denn um ihn zu erhalten, müsst ihr einen rund fünfzehnminütigen Spießrutenlauf überstehen. Auf eurem Weg trefft ihr Freunde und Feinde sowie auf Altbekanntes aus allen Königreichen des Spiels.

Gleich zu Beginn wartet das Zylindermonster auf euch, lasst es aber einfach links liegen. Zwar lässt es ein Kraft-Herz springen, wenn ihr es besiegt, der Aufwand ist in unseren Augen an dieser Stelle aber nicht gerechtfertigt. Nehmt euch also gleich die schwarz-gelben Säulen vor – Achtung, sie versinken in der Lava. Hangelt euch schnell hinüber bzw. nutzt Wandsprünge, um an Höhe zu gewinnen.

Nachdem ihr auch die Schwingstangen gemeistert habt, wartet die erste wirklich knifflige Stelle auf euch: die Metallwellen. Lasst euch von dem rasanten Tempo nicht irritieren. Springt einfach im richtigen Moment (immer kurz vor dem Scheitelpunkt) und ihr landet sicher auf der nächsten Welle. Dreisprünge helfen euch, im Takt zu bleiben. Habt ihr unterwegs ein Herz verloren, könnt ihr es an den Fragezeichenblöcken wieder auffüllen, bevor ihr euch an die Hothead-Challenge macht.

Schnappt euch einen der Lavabälle und springt von Becken zu Becken (Y drücken für mehr Tempo). Achtet besonders beim Sprung vom dritten in den vierten Lavatopf auf die Rollfelsschlangen. Die Lücke, die ihr treffen müsst, ist sehr klein, hier ist Genauigkeit gefragt. Habt ihr die Herausforderung gemeistert, feuert euch mit der Kanone zum Mieswurz. Solltet ihr ein Herz benötigen, findet ihr eines über der Lava an der Rückseite des Gebäudes.

Wechselt eure Gestalt und erklimmt mithilfe der Stachelzwiebel die Wand. Wartet bei den Fuzzys, bis sie an euch vorbeigewandert sind, und schwimmt anschließend schnell (ZL + Y) in dem Eiswasser über sie hinweg. Rettet euch mit einer Stampfattacke in die sichere Lücke, um Mario etwas aufzuwärmen, und macht euch dann auf den Weg zu Yoshi.

Capert euren grünen Freund und lasst euch von dem Laufband nach oben ziehen. Nutzt Yoshi auch für den anstehenden Blumenpfad. Ignoriert dabei die ersten beiden Energiekringel-Schalter ebenso wie das Herz auf dem Steinturm zu eurer Rechten – bei dem Versuch, es zu holen, ist die Absturzgefahr recht groß. Aktiviert aber den dritten Energiekringel mit Yoshis Zunge, um den Weg von den Steinen zu befreien, und flitzt zu der Sphinx. Gebt die richtige Antwort auf ihre Frage („Pilzkönigreich“) und sie öffnet euch den Weg zu einem Kraft-Herz! Dieses Herz steht euch nun bei jedem weiteren Versuch direkt zur Verfügung. Ab eurem zweiten Besuch hat die Sphinx noch vier weitere Fragen für euch. Beantwortet auch diese richtig („Blumenzüchtend“, „Sphynx-Gespräche“, „Nur so zum Zeitvertreib“, „Danke sehr“), und euch winkt ein Schatz von beinahe 600 Münzen.

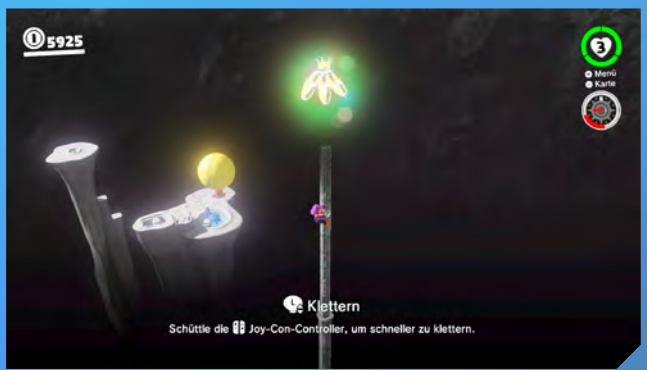
Achtet bei der anstehenden Vogelscheuchen-Herausforderung einfach auf das Ruckeln einzelner Wandstücke und folgt den Münzringen, um so euren Weg nach oben zu finden. Capert dort den Segelmander und schwingt euch von Windhose zu Windhose um die garstigen Fliegen herum auf die andere Seite. Schnalzt euch dort gut gezielt mit den Schlemmerlingen zu der Röhre und betretet ein neues Gebiet.

Stellt euch auf die Plattform, woraufhin diese sich in Bewegung setzt. Die erscheinenden bunten Igelmonster wehrt ihr am besten ab, indem ihr Cappy direkt auf sie werft und den Energiekringel-Schalter in der Mitte nicht berührt. Die entstehende Kettenreaktion ist nämlich vielmehr tödlich als hilfreich. Verlasst euch lieber auf eure Zielgenauigkeit.

Seid ihr sicher auf der anderen Seite angelangt, wartet dort ein Piekmatz auf euch. Capert das Vögelchen und rammt euren Schnabel in die schwingende Wand. Schnalzt euch zum zweiten und dritten Brett – das vierte meidet ihr aber. Stattdessen schnalzt ihr euch auf der rechten Seite direkt zur Wand, klettert dort hinauf und schlüpft durch die Röhre wieder nach draußen.

Ihr steht jetzt vor einem Gemälde, das euch in Bowser verwandelt, wenn ihr hindurchtretet. Reißt Steinwände und -würfel ein und achtet dabei stets auf die rollenden Felsen. Nach diesem Gebiet ist der Rest der Reise ein absoluter Klacks. Saust durch das Stromnetz und verlasst den Level.

Ihr landet am Fuße eines Hochhauses, an dessen schier unendlich hoher Spitze schließlich der schwer verdiente Multimond thront. Capert einen der Frösche, um hinaufzugelangen und euren letzten Mond einzusacken. Als besonderes Geschenk erhaltet ihr zum Abschluss außerdem ein außergewöhnliches Outfit.



1. Mond: Auch wenn der Weg beschwerlich und stellenweise auch ein wenig frustrierend ist, lohnt sich der Aufstieg – für den Multimond und das geheime Outfit!

Pilzkönigreich

1. Mond

Setzt der Vogelscheuche westlich des Schlosses Marios Mütze auf, um Treppen erscheinen zu lassen, die auf das Dach führen. Klettert schnell hinauf und capert Yoshi. Flattert mit ihm an der nordöstlichen Zinne hoch und haltet euch fest (Y drücken). Verlasst euren grünen Freund anschließend, damit Mario sich an der Fahnenstange festhält. Klettert empor und holt euch den Mond mit einem Handstandsalto.

2. Mond

Folgt dem Bachlauf stromabwärts. In der Nähe des Wasserfalls steht neben zwei Robogärtnern ein Baum mit einem seltsam geformten Ast. Lasst Cappy daran kreiseln.

3. Mond

Schnappt euch das Kaninchen im Garten östlich des Pilz-Palastes, indem ihr es zunächst mit Marios Mütze trefft und es anschließend einfangt.

4. bis 7. Mond

Diese vier Monde erhaltet ihr, wenn ihr die im Königreich verstreuten Pflanzensamen in die entsprechenden Töpfe im Garten östlich des Schlosses pflanzt. Die genaue Position dieser Samen haben wir für euch auf unserer Karte markiert.

8. Mond

Lasst das runde Blumenfeld nordöstlich des Pilz-Palastes erblühen, indem ihr mit Cappy einen Drehwurf ausführt.

9. Mond

Schnappt euch den Roller nordöstlich des Schlosses und parkt ihn neben der nahe gelegenen Vogelscheuche. Capert diese nun, steigt wieder auf den Roller und düst zu dem Mond im Gumbaforst.

10. Mond

Freundet euch mit dem Hund am Crazy Cap Shop an, indem ihr ihm Marios Mütze zuwerft, und führt den treuen Vierbeiner anschließend auf den Hügel östlich der Odyssey. Stampft den Mond an der funkelnden Stelle, die der Hund für euch freilegt, aus dem Boden.

11. Mond

An der Wand des Brunnens westlich des Pilz-Palastes befindet sich eine Pixelröhre. Betretet durch sie die Brunnenwand und erledigt dort die Noten-Aufgabe.

12. Mond

Im Westen des Königreiches, ungefähr auf der Höhe der Odyssey, sind einem Toad seine Schafe entlaufen. Treibt die sechs Wollknäuel zurück und er schenkt euch einen Mond. Das erste Schaf findet ihr direkt neben dem Gatter, das zweite in der Nähe des Bilderrahmen-Einganges, das dritte nordöstlich des Crazy Cap Shops, das vierte südlich des Brunnens (siehe 11. Mond), das fünfte im Gumbaforst im Norden und das sechse schließlich östlich davon.

13. bis 15. Mond

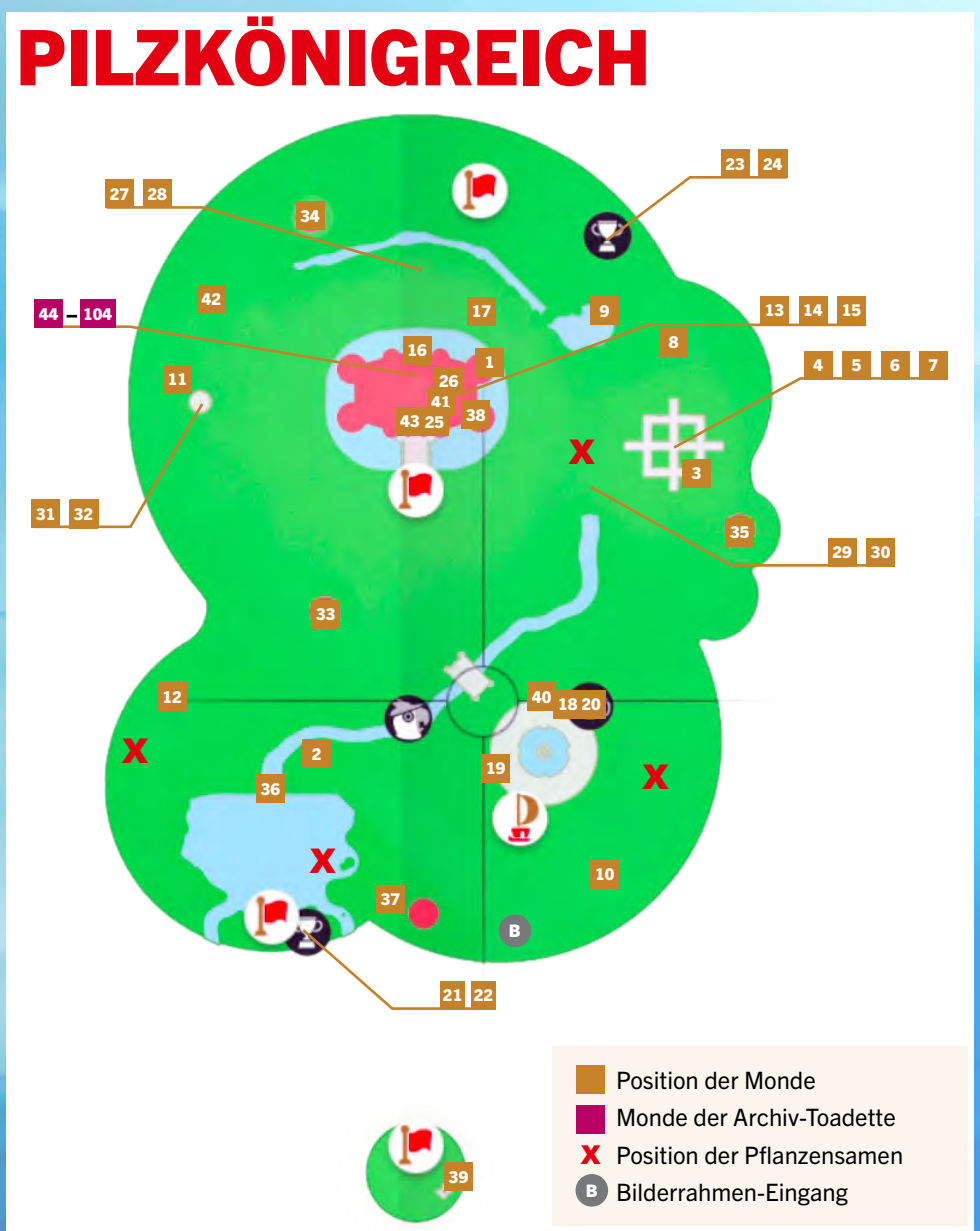
Capert Yoshi (siehe 1. Mond) und sammelt die Äpfel in der näheren Umgebung des Schlosses ein: Zwei schweben über der südwestlichen Zinne, zwei rechts neben dem Eingang, zwei weitere östlich und vier Äpfel hinter dem Pilz-Palast. Zwei Früchte schweben dort außerdem über einem Baum und ganze 15 Stück sind im Gumbaforst verteilt. Die beiden fehlenden Äpfel verstopfen jeweils eine grüne Röhre. Die eine findet ihr in einer Höhle am Ursprung des Bachlaufes, die andere im Schlossgraben. Um mit Yoshi dorthin gehen zu können, müsst ihr erst die vier Holzpfähle ziehen, damit das Wasser abfließt.

16. Mond

An der Rückwand des Schlosses wartet eine Gumba-Dame auf ihren Angebeteten. Lasst zunächst das Wasser aus dem Schlossgraben ab (siehe 13. bis 15. Mond), bildet dann mit den Gumbas aus dem Gumbaforst einen Turm (mindestens neun Mann hoch) und macht euch auf zu Gumbette.

17. Mond

Nordöstlich des Pilz-Palastes steht ein Toad, der sich damit brüstet, keine Angst vor Gumbas zu haben, und außerdem den Weg zu einer



Nische mit einem Mond versperrt. Schnappt euch also einen Gumba und jagd das Pilzmännchen davon.

18. Mond

Auf dem Dach des Crazy Cap Shops steht Kapitän Toad. Stellt euch auf die Holzkisten, führt an dem Pilzdach einen Wandsprung aus und dreht Mario schnell wieder in die entgegengesetzte Richtung, um mit einem Anrempeln auf dem Dach zu landen.

19. Mond

Nördlich der Odyssey wartet der musikbegeisterte Toad auf euch und möchte wieder einen ganz bestimmten Track hören. Wählt aus der Liste „Kinosaal: Auf der Leinwand – oben“ aus und ihr erhaltet nicht nur einen Mond, sondern auch einen Bonustrack für eure Sammlung.

20. Mond

Kauft euch diesen Mond im Crazy Cap Shop für 100 Münzen.

21. & 22. Mond

Südlich des Pilzteiches findet ihr das Koopa-Freerunning. Beide Schwierigkeitsstufen schafft ihr problemlos, wenn ihr die Trompeten-Blumen nutzt.

23. & 24. Mond

Die Rakete nordöstlich des Pilz-Palastes bringt euch zu einem Gesichterpuzzle. Gewinnt beide Runden und erhaltet jeweils einen Mond als Preis.

25. Mond

Stellt euch im Saal des Pilz-Palastes auf das Sonnenbild im Eingangsbereich und aktiviert die Ego-Perspektive, indem ihr den rechten Joystick drückt. Betrachtet nun die Decke, um einen Mond erscheinen zu lassen.

26. Mond

Auf dem Boden im Schloss ist eine Fliese etwas höher als die anderen. Ebnet ihr sie mit einer Stampfattacke, ploppt eine andere Fliese aus dem Boden. Wiederholt das insgesamt achtmal, um den Mond zu erhalten. Die Positionen der Fliesen sind: 1. links neben der zentralen Treppe; 2. ein Stück rechts der ersten Fliese; 3. rechts neben dem Thron; 4. rechts vor dem Kunstwerk (siehe 41. Mond); 5. links der beiden Toads; 6. links des Throns; 7. rechts der zentralen Treppe; 8. rechts in unmittelbarer Nähe zum Thron.

27. & 28. Mond

Hinter dem Schloss befindet sich an einer Steinwand eine verschlossene Tür. Holt euch das Mario-64-Outfit für 35 lilafarbene Münzen aus dem Crazy Cap Shop, um eingelassen zu werden. Lasst drinnen Cappy an der Spitze des Sternes kreiseln, damit Mond Nr. 27 erscheint. Öffnet anschließend die acht Truhen in der richtigen Reihenfolge(siehe Bild unten), um auch den 28. Mond zu erhalten.

29. & 30. Mond

Folgt dem Bachlauf stromaufwärts bis an seinen Ursprung und schlüpft durch die Röhre (falls sie noch blockiert ist: siehe 13. bis 15. Mond). Capert in dem neuen Gebiet Yoshi und füttert ihn mit allen zehn Äpfeln, um Mond Nr. 29 einzuheimsen. Der andere Mond schimmert ein Stück links vor dem Eingang im Nebelmeer. Ihr erreicht ihn über einen versteckten Weg, den ihr von der Wippe aus betretet.

31. & 32. Mond

Springt in den Brunnen westlich des Pilz-Palastes und schlüpft dann durch die Röhre in die 2D-Welt. Betretet ihr dort den Bereich vor den dunklen Wänden, setzen sich diese in Bewegung. Bleibt immer vor diesen fahrenden Flächen, sonst fallt ihr aus dem Wandgemälde! Kommt ihr schließlich an einige Kugelwilli-Kanonen, ist auch Mond Nr. 32 nicht weit. Ihr erreicht ihn, indem ihr eines der Geschosse zweckentfremdet und als Trampolin benutzt. Den 31. Mond findet ihr in der Nähe des Ausganges.

33. bis 38. Mond

Diese Monde sind allesamt Multimonde, die ihr gewinnt, indem ihr euch erneut altbekannten Bossgegnern stellt. Die sind diesmal zwar knifflger zu besiegen als beim ersten Mal, eure Strategien müsst ihr aber nur geringfügig optimieren. Geheime Türen an den im Königreich verteilten Türmen (auf eurer Karte als rote Kreise zu erkennen) sowie Röhren im Schlossgraben und Pilzteich führen euch zu großen Gemälden, die jeweils den Eingang zu einer Kampfarena bilden.

39. Mond

Diesen Mond erreicht ihr nur über den Bilderrahmen-Eingang eines anderen Königreiches. Habt ihr den geheimen Ort im Pilzkönigreich betreten, löscht ihr mit Cappy zunächst das Feuer in Yoshis Kamin und klettert dann in dessen Innerem mit Wandsprüngen empor, um den Mond auf der Spitze einzusammeln.

40. Mond

Nach Bowsers Niederlage geht ein Brutzteke via Taxi auf Weltreise und besucht verschiedene Königreiche in dieser Reihenfolge: Wüstenland, Cityland, Kaskadenland, Schlemmerland, Mondland, Pilz-Königreich. Sprecht ihn also erst in allen vorherigen Gebieten an, um auch hier einen Mond geschenkt zu bekommen.

41. Mond

Im Inneren des Schlosses findet ihr auf der rechten Seite ein Kunsträtsel, das euch ins Hutland führt. Stellt euch dort so auf die Brillenbrücke, dass der Hutberg (wie auf dem Rätsel abgebildet) mittig vor dem Mond steht, und setzt eine Stampfattacke ein.

42. Mond

Neben dem Schlosseingang vermissen zwei Chapeaus ihren Freund. Er hat sich auf dem Kopf eines Toads versteckt, der im Nordwesten des Gebietes zwischen einigen Bäumen steht.

43. Mond

Peach kehrt erst von ihrer Weltreise zurück, wenn ihr sie in allen anderen Königreichen getroffen und angesprochen habt. Danach steht sie auf dem Balkon ihres Schlosses und schenkt euch diesen Mond.

44. bis 104. Mond

Diese 60 Monde erhaltet ihr von der Archiv-Toadette, die neben dem Thron im Pilz-Palast steht. Für jeden Mond müsst ihr eine bestimmte Aufgabe erfüllen. Die genauen Bedingungen stehen bei den jeweiligen Einträgen in eurer Mondliste, nachdem ihr mit der pinken Pilz-Dame gesprochen habt.

Bilderrahmen

Südlich der Odyssey liegt der Bilderrahmen-Eingang zwischen einigen Bäumen auf dem Boden.

Rebecca Döllner

10. Mond: Mit seiner Spürnase findet der liebenswerte Vierbeiner im gesamten Königreich Schätze für euch. Der wertvollste ist aber an dieser Stelle versteckt.

28. Mond: Öffnet man eine falsche Truhe, wird die richtige Reihenfolge angezeigt. Wer sich die aber nicht merken will oder kann, hat hier eine kleine Gedächtnisstütze.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

EIN JAHR ALS N-ZONE-VOLONTÄR

Zum Beginn des neuen Jahres soll es diesmal nicht um ein aktuelles Thema, sondern um meinen ganz persönlichen Jahresrückblick auf 2017 als N-ZONE-Volontär gehen.

Der 13. Januar 2017, vor rund einem Jahr: Ein frischgebackener Uni-Absolvent aus Würzburg startet in seinen ersten „richtigen" Job nach dem Studium, der erste Arbeitstag führt ihn direkt nach Frankfurt/Offenbach zur Präsentation des neuesten Geniestreichs eines traditionsreichen japanischen Unternehmens aus der Videospielbranche. Aufgrund eines Sturms kommt er dort zwar verspätet an, dennoch erfreut er sich an seinen neuen Aufgaben, die von nun an sein Leben zu einem großen Teil bestimmen sollen.

Ein aufregendes und spaßiges Jahr

Ein Jahr später. Ebendieser junge Mann aus Würzburg schreibt diese Zeilen, während draußen vor dem Büro erneut ein starker Sturm wütet, unter dessen Kraft Bäume nachgeben und der Zugverkehr erneut zum Erliegen kommt. Was ist in den letzten zwölf Monaten geschehen? Der tätowierte N-ZONE-Volontär ist zu einem festen Bestandteil von Deutschlands großem Nintendo-Magazin geworden, hat im Dienste der treuen Leserschaft Deutschland und Europa bereist, unzählige Spiele testen dürfen (manchmal auch müssen) und hunderte Seiten Reportagen, Community, Vorschauen, Tests und viele weitere Artikel zu Papier gebracht. Außerdem hat er um die 30 Videos für Youtube und Co. produziert, zahlreiche Interviews geführt, den Online-Auftritt des Verlags mit Inhalten gefüttert, tolle Leute kennengelernt, jede Menge gelernt und Fuß gefasst in einer aufregenden und abwechlungsreichen Branche. Ein Jahr als Volontär bei der N-ZONE heißt: viel Stress, viele knappe Deadlines und so manches Mal wenig Schlaf, aber auch jede Menge Spaß im wahrscheinlich coolsten Job der Welt. Hätte mir vor 20 Jahren jemand gesagt, dass ich mein Geld mal mit Videospielen verdiene, was hätte ich der Person dann wohl gesagt? **Euer Johannes**

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIE

POKÉMON-SAMMELKARTENSPIEL

Pokémon-Fans und Sammelkarten-Freunde aufgepasst: Es gibt was zu gewinnen!

Die weltberühmte *Pokémon*-Reihe hat nicht nur unzählige Spiele, Kinofilme, Serien, Merchandise, Gadgets, eines der erfolgreichsten Smartphone-Spiele, Flugzeug-Designs und die Vertretung des Landes Japan zustande gebracht, sondern auch ein mittlerweile rund 20 Jahre altes Sammelkartenspiel. Sicher kennen die meisten von euch die beliebten Karten mit den Taschenmonstern, sei es aus Sammelleidenschaft, Turnier-Bestrebungen oder einfach so. Wir verlosen insgesamt **drei große Pokémon-Sammelkarten-Pakete** an unsere Leser; bestehend aus jeweils **1x Themendeck „Aufziehen der Sturmröte: Donnerrasseln"**, **1x Themendeck „Aufziehen der Sturmröte: Dunkelschlund"**, **6x Booster „Aufziehen der Sturmröte"** sowie **einer Stofftasche im Pokémon-Design**. Um teilzunehmen, schickt uns bis zum **04. Februar 2018** eine E-Mail an johannes.gehrling@computec.de, in der ihr kurz von eurer ersten Begegnung mit *Pokémon* berichtet – egal, ob mit einem Spiel, Film oder etwas anderem. Unter allen Einsendern verlosen wir dann die Pakete. Viel Spaß, viel Erfolg und vielen Dank an The Pokémon Company International für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIE

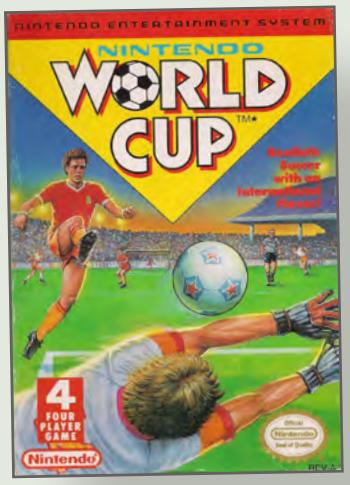
ZUBEHÖR FÜR SWITCH

Sicherer Schutz ist in allen Lebenslagen wichtig, auch bei eurer Switch. Das passende Zubehör könnt ihr bei unserem Gewinnspiel abstauben!

Jetzt, da die Switch schon fast ein Jahr auf dem Markt ist, haben sich viele von euch die Hybrid-Konsole sicher schon zugelegt – vielleicht lag sie auch als große Überraschung unter dem Weihnachtsbaum. Damit ihr eure Schätzchen gut vor Umwelteinflüssen, Kratzern und Co. beschützen könnt, verlosen wir insgesamt **fünf Zubehör-Sets von BigBen. 1x Deluxe Transporttasche (schwarz)**, **1x Deluxe Transporttasche (Mario Kart-Design)**, **1x Silikon-Schutzhülle (schwarz)**, **1x Schutzgehäuse (durchsichtig)**, **1x Starter Kit (mit verschiedenem Zubehör für Switch)**. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns bis zum **04. Februar 2018** eine E-Mail an johannes.gehrling@computec.de und erzählt uns in wenigen Sätzen, an welchem abenteuerlichen Ort ihr eure Switch benutzen wollt und wofür das schützende Zubehör von Vorteil wäre – ob tatsächlich oder nur in eurer Fantasie, ist euch überlassen. Unter allen Einsendern verlosen wir dann die Zubehör-Pakete. Wir wünschen viel Spaß und Erfolg und danken außerdem BigBen für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!



Auch im neuen Jahr geht unser munteres monatliches Cover-Raten natürlich wie gewohnt weiter; immerhin ist der Zuspruch allmonatlich sehr groß und die Gewinner sind immer von den Überraschungspaketen begeistert. Letztes Mal haben wir nach dem Sportspiel-Klassiker *Nintendo World Cup* gesucht, der vor 28 Jahren für das altehrwürdige NES und den Game Boy erschien. Damit ist das Spiel schon ein Jahr älter als der Autor dieser Zeilen, nämlich Volontär Johannes. Verrückt, oder? **Stephanie Sonntag** wurde von uns als glückliche Gewinnerin per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Stephanie** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Werner Linzmeier, Alexander Gabler, Marc Tippke, Dexter Schloßnagel, Manuel Füllenhals, Larissa Dossow, René Buzalski, Marcel Helfmeier, Jonas Tölle, Steven Stan Graß, Nico und Maxi Lindner, Oliver Chruszcz, Pascal Engels, Carsten Simansky, Jan Juchem und Lee.**

Könnt ihr das gesuchte Spiel auch diesmal erkennen?

Schickt uns eure Antwort bis zum **04. Februar 2018** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 01/2018 ALLES SCHIEF

Johannes, Bockmütze und Partyhut – ein unschlagbares Trio.

Als fleißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

• Neues Jahr, neuer Bockmist! Den Anfang macht diesmal der Test zu *Sonic Forces* von (mittlerweile Ex-)Praktikant Philipp. Auf Seite 40 schreibt er dort nämlich beim Bild unten links in der Ecke, Sonic würde gerade über die „Grenn Hill Zone" laufen, obwohl es natürlich „Green Hill Zone" heißen müsste. Vielen Dank an Linus Brandt für den Hinweis!

• Nächster Tatort: Der Test zu *Pokémon Ultrasonne & Ultramond* von Johannes, Seite 51. Im Wertungskasten heißt es nämlich: „Exklusiv für New 3DS: Ja/Nein". Um das hier klarzustellen und niemanden weiter zu verwirren: Das Spiel ist nicht exklusiv für den New 3DS, sondern läuft auch auf älteren Modellen! Hoffentlich hat diese kleine Unachtsamkeit niemanden von euch vom Kauf des wirklichen tollen neuen *Pokémon*-Titels abgehalten. Vielen Dank an Marvin!

• Patzer Nummer 3: Der Bockmist-Kasten auf Seite 89. Beim letzten Punkt ist dort die Rede von Ausgabe 12/2007 statt korrekterweise 12/2017. Eine Bockmist-Inception also, das hatten wir auch schon seit ein paar Ausgaben nicht mehr, obwohl es erstaunlicherweise immer wieder vorkommt! Herzlichen Dank erneut an Marvin, der uns auch auf diesen Fehler hinwies.

• Bei den Beiträgen zum *Landwirtschafts-Simulator*-Gewinnspiel auf Seite 91 (Community/Interaktiv) haben sich zwei Fehler eingeschlichen. Beim Bild, bei dem als Einsender Dexter Schlossnagel dabei steht, handelt es sich um ein Bild von Sebastian Fuss. Und beim Bild, bei dem Nico Lindner dabei steht, ist eigentlich dessen Sohn Maxi zu sehen. Auf diese beiden Fehler haben uns Dexter (der tatsächlich gar nicht an diesem Gewinnspiel teilnahm) und Nico selbst hingewiesen. Vielen Dank!

• Den fünften und letzten Fehler findet ihr auf Seite 92 bei den Leserbriefen. Beim rechten Bild heißt es dort in der Bildunterschrift, es wären Beni Birkeneders japanische Spiele zu sehen. Tatsächlich zu sehen sind aber seine europäischen PAL-Versionen der Classic-Serie. Vielen lieben Dank an Alexander Gabler, der dieses Missgeschick entdeckte.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

LUKAS WETTET, DASS …

DARUM GEHT'S: Wir geben eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal basteln, mal euer schreiberisches Talent beweisen oder anderweitig kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer, haben die Aufgaben einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

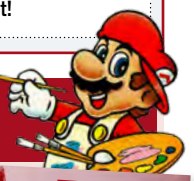
DIE LETZTE WETTE

Uiuiui, da hatten wohl die meisten Leser zu Weihnachten zu viel mit Geschenke auspacken, essen, Schneeballschlachten im Fernsehen angucken (draußen war es ja sommerlich warm) und schlafen zu tun! Tatsächlich erfüllte kein einziger unserer Leser unsere Vorgabe und schickte uns ein selbst aufgenommenes Bild, auf dem er oder sie sich wie der Held aus *Xenoblade Chronicles 2* verkleidet hat! Damit blieb es Lukas erspart, sich bei Minusgraden im T-Shirt zur Arbeit zu begeben – seine Gesundheit dankt! Somit blieb er stattdessen wohlig-warm eingehüllt und legte seine warmen Klamotten nicht einmal im Büro ab!

DIE N-ZONE-WETTE SAGT ADIEU:

Irgendwann muss es auch einmal gut sein: Viele Jahre, nachdem unser ehemaliger N-ZONE-Kollege Christoph Kraus die N-ZONE-Wette geschaffen hat, schicken wir sie mit dieser Ausgabe in den Ruhestand. Andere Rubriken auf den Interaktiv-Seiten haben die Aufgabe, euch, unsere Leser, vor knifflige Aufgaben zu stellen, im Laufe der Jahre übernommen und machen einen tollen Job (oder es liegt daran, dass Lukas sich nach all den Jahren nicht mehr monatlich zum Affen machen will – man weiß es nicht!). Das heißt natürlich nicht, dass wir die Wette nicht durch eine neue, hoffentlich gelungene Rubrik ersetzen werden. Bis eine solche ersonnen ist, verabschiedet Lukas sich aber erst einmal aus dem Wettgeschäft!

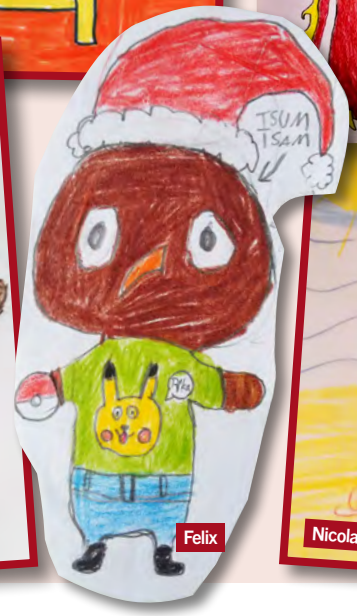
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB



Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Nepomuk ist wirklich ein unglaublich niedlicher Drache und damit der Gewinner des *Animal Crossing*-Wettbewerbes, ein herzlicher Glückwunsch geht an den Künstler Linus Machek und ein großes Dankeschön an all die restlichen Teilnehmer! Das Thema des nächsten Wettbewerbs lautet: Donkey Kong in 20 Jahren, anlässlich des Retro-Artikels zu *Donkey Kong 64* ab Seite 56 in diesem Heft. Zu gewinnen gibt es (weil der Februar der kälteste Monat des Jahres ist) einen Taschenwärmer im *Mario*-Feuerblumen-Design.

Einsendeschluss ist der **04. Februar 2018.** Schickt mir eure Beiträge an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg zu. Achtet beim Fotografieren auf genug Licht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt, und schießt das Bild möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Wenn ihr das Original einsendet, übernehme ich das Fotografieren oder Scannen. Wenn ihr eure Adresse gleich beilegt, kann ich euren Gewinn schneller verschicken – sie wird natürlich vertraulich behandelt. Danke für eure Teilnahme und viel Erfolg!



LESERPOST: BEEINDRUCKENDE LESER-SPIELE-SAMMLUNG

Unter den N-ZONE-Lesern befinden sich leidenschaftliche Videospiel-Freunde mit beeindruckenden Sammlungen, wie Werner Linzmeier beweist.

Immer wieder schickt ihr uns Bilder eurer beeindruckenden Spiele-Sammlungen, die uns regelmäßig in ehrfürchtiges Staunen versetzen. So geschehen bei dieser Einsendung von unserem langjährigen Leser (und monatlichen Cover-Raten-Teilnehmer) Werner Linzmeier. Ganze 1.572 Spiele für Nintendo-Konsolen kann er sein Eigen nennen. Einfach unglaublich, oder? Dazu gesellen sich unter anderem 158 Amiibo-Figuren und 550 Amiibo-Karten. Auch seine Handheld-Sammlung ist äußerst beeindruckend und umfasst unter anderem den legendären Game Boy Printer, den Game Boy Advance in der Tribal-Edition und auch neue Modelle wie den orangefarbigen New 2DSL XL. Vielen Dank für deine Bilder, lieber Werner, und bleib dran an dieser atemberaubenden Sammlung! An alle anderen: Schickt mir gerne Bilder eurer Spiele- und/oder Konsolen-Sammlungen an johannes.gehrling@computec.de und ich versuche, möglichst viele davon ins Heft zu bringen!

Auf so eine gigantische Spiele- und Konsolensammlung wie unser treuer Leser Werner Linzmeier muss man erst mal kommen: Wir sind beeindruckt!

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEW

STORY OF SEASONS: TRIO OF TOWNS
DIE GEWINNER

Mit Bauernweisheiten zum Erfolg? Ja, das gibt's, nämlich bei uns in der N-ZONE-Community!

Beim Gewinnspiel zu *Story of Seasons* forderten wir euch auf, uns eure besten Bauernsprüche zu schicken. Diesem Aufruf seid ihr sehr zahlreich gefolgt und wir hatten wirklich unsere Schwierigkeiten, die drei Gewinner auszuwählen! Den ersten Platz (New 2DS XL + Spiel) sicherte sich **Lisa Marie Lang** mit dem Spruch: **„Sitzt der Bauer vor der Switch, wird die Ernte sein ein Witz"**. Platz zwei und drei (jeweils einmal *Story of Seasons*) gingen an **Lukas** (**„Zockt der Bauer zu viel DS, gibt's mit der Bäuerin ganz schön Stress"**) sowie **Alessandro Saiko** (**„Ist des Bauers echte Farm ruiniert, melken sich die Kühe in Story of Seasons völlig ungeniert!"**). Viel Spaß euch allen mit den Preisen und vielen Dank auch an alle anderen Teilnehmer, die diesmal leider leer ausgingen – wir haben auch in dieser Ausgabe wieder tolle Gewinnspiele für euch, bei denen ihr euer Glück versuchen dürft. Vielen Dank außerdem an Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEW

GEAR CLUB UNLIMITED
DIE GEWINNER

Drei glückliche Gewinner dürfen sich über *Gear Club Unlimited* für Switch freuen!

In der letzten N-ZONE forderten wir euch auf, uns in wenigen Sätzen darzulegen, warum genau ihr *Gear Club Unlimited* für die Switch braucht. Daraufhin haben sich sehr viele Leser gemeldet, sodass die Auswahl der drei glücklichen Gewinner wirklich alles andere als einfach war. Wir danken allen, die teilgenommen haben! Auch in diesem Heft haben wir wieder zahlreiche Gewinnspiele, bei denen ihr euer Glück versuchen könnt! *Gear Club Unlimited* haben gewonnen: **Andi Hammerl** (**Begründung: Gewinnt nie etwas bei Gewinnspielen und muss sämtliche Spiele selbst bezahlen**), **Paul** (**Begründung: Will mit seinem jahrelangen Kumpel wieder Rennspiele im Splitscreen-Multiplayer spielen wie früher zu N64-Zeiten**) und **Jannick Simansky** (**Begründung: Muss sich das Geld für das Spiel sonst mühsam mit Straßenkehren verdienen**). Viel Spaß euch drei mit dem Spiel und vielen Dank an Microids für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Leserin Sybille Klopsch bastelt mit großer Freude und (wie man sehen kann) sehr viel Talent Custom-Amiibo, die es so wohl kein zweites Mal gibt. Unter anderem …

… gecaperte Figuren aus *Super Mario Odyssey*. Wir finden: Die Custom-Amiibo sehen echt wahnsinnig toll aus und strotzen nur so vor Details. Klasse Arbeit! :-)

HANDYSPIELE

Liebes N-ZONE-Team, liebe Leser! Vor ein paar Ausgaben hat ein Leser über seinen Sohn berichtet und darüber, welch schlechten Ruf Videospiele mitunter immer noch haben. Ich finde dieses Thema sehr interessant und möchte daher auch meinen Senf dazugeben. Ich stimme, was das betrifft, natürlich mit euch überein und sehe klassische Videospiele (vor allem die von Nintendo) als überhaupt nicht schädlich an. Ich habe erst mit elf Jahren meinen Einstieg in die Welt der Videospiele gemacht (weil meine Mutter auch sehr vorurteilsbehaftet war) und dann aber viel und gerne gespielt. Aber dennoch ist das „echte Leben“ bei mir nie zu kurz gekommen.

Jedoch fällt mir bei den Kindern heutzutage eine sehr negative Entwicklung auf: die Smartphones. Handyspiele sind ganz anders aufgebaut als klassische Videospiele (passt auch zum Thema „Psychologie der Spiele“, bitte mehr zu diesem Thema!). Klassische Spiele kosten recht viel in der Anschaffung, danach hat man aber ein fertiges Spiel, das man, solange man möchte, pausieren kann. Suchtpotenzial ist kaum gegeben, da man ohne Verluste aufhören kann. Handyspiele hingegen sind meistens kostenlos und mit raffinierten Mechanismen ausgestattet, um die Spieler dazu zu animieren, täglich oder sogar alle paar Stunden zurückzukehren. Man „muss“ mehrmals am Tag Truhen öffnen, Münzen einsammeln oder Gebäude aktualisieren. Tut man das nicht, hat man einen Nachteil, zumindest einen gefühlten. Ich denke, ihr alle wisst, wovon ich spreche.

Mit großer Sorge sehe ich, wie diese Spiele nicht nur die Zeit der Kinder verschwenden (sie verlieren ihre Kindheit an unnütze Spiele!), sondern auch gravierende psychische Fehlentwicklungen auslösen. Diese Kinder sind viel ungeduldiger, schwerer zu unterhalten, unaufmerksamer, weniger interessiert und auch viel reizbarer. Und ja, das hängt zu einem großen Teil mit den Smartphones zusammen. Man merkt das daran, dass die Kinder nach einiger Zeit ohne Handy, wenn die Wutausbrüche (Entzugserscheinungen) langsam zurückgehen, wieder „normal“ werden. Ich empfehle daher allen Eltern, ihren Kindern so spät wie möglich ein Smartphone zu geben und stattdessen mit den Produkten von Nintendo und natürlich auch mit viel elterlicher Zuneigung für eine gesun-

Leser Marc Fuchs hat diese atemberaubend schöne Zeichnung angefertigt.

de Kindesentwicklung zu sorgen. Liebe Grüße, **Peter**

N-ZONE: Hallo Peter und herzlichen Dank für deine wohlüberlegten Ausführungen! Zunächst einmal: Natürlich können auch klassische Videospiele schädlich sein, wenn sie beispielsweise das komplette Leben bestimmen. Dann ist die Videospielsucht aber nur der Ausdruck eines tiefer liegenden Problems. Grundsätzlich aber sind Nintendo-Spiele fast durch die Bank familien- und kinderfreundlich, das ist Nintendo ja auch immer ganz wichtig. Anders sieht es bei den Smartphone-Spielen aus, wie du sehr richtig darlegst. Natürlich gibt es auch hier zahlreiche Ausnahmen, denn auch auf Smartphone und Tablet bekommt man „richtige" Spiele ohne In-App-Abzocke, teilweise umsonst oder dann auch mal für einen deutlich höheren einmaligen Preis – das darf man nicht vergessen. Dominiert werden die App-Stores aber von Free2Play-Titeln, da liegst du richtig. Und wie sehr diese eine „gesunde" Art, mit Videospielen umzugehen, versauen können, können wohl auch wir Erwachsenen nachvollziehen, oder? Das ganze Konzept ist einfach oftmals von Grund auf darauf ausgelegt, zum Geldausgeben zu animieren, und das ist in Händen von Kindern sehr problematisch. Auch wir empfehlen daher, Kindern lieber „richtige" Videospiele zu geben, aber auch hier darauf zu achten, welche Spiele das sind, und andere Aktivitäten nicht zu kurz kommen zu lassen. Und für Smartphone-Spiele gilt: Auch hier gibt es kinderfreundliche Titel, Lernspiele und vor allem Spiele, die auf In-App-Abzocke verzichten. Die kann man dem Sprössling auch ruhigen Gewissens mal in die Hand drücken.

MINI SNES

Hallo liebes N-ZONE-Team,
wie immer: eure Zeitschrift rockt! ;-) In der Ausgabe 10/2017 ist mir allerdings etwas im Artikel zum Mini SNES sauer aufgestoßen, das ich kurz ansprechen möchte. Johannes äußert da unter anderem die negative Kritik, dass kein Netzteil enthalten ist (im Text und im Wertungsfazit). Das irritiert mich. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass viele Leute ohnehin mehr als ein Ladekabel zu Hause rumliegen haben. Andererseits: Angenommen, jemand besitzt tatsächlich nur ein einziges Ladegerät (vom Smartphone) im Haushalt, dann wäre es natürlich etwas umständlich, dieses auch für das Mini SNES zu nutzen. Aber: Warum überhaupt? Ich habe selbst ein Mini SNES. Ein USB-Kabel liegt der Konsole ja bei. Das schließe ich einfach direkt an meinen Fernseher an und fertig – los geht's. Übersehe ich irgendeinen technischen Aspekt? Den Hinweis auf der Rückseite der Verpackung deute ich jetzt nicht als Warnung, das Mini SNES an den Fernseher anzuschließen; GIGA nennt das sogar beim Mini NES als Anschlussmöglichkeit. Dann tut es mir leid und ich lasse mich gerne aufklären. Andererseits bitte ich, den genannten Aspekt das nächste Mal zu berücksichtigen beziehungsweise das Fehlen nicht per se als negativ zu bewerten. Nintendo ist mir nicht gerade für eine besonders nachhaltige Produktion bekannt, aber wenn sie schon einmal etwas in der Hinsicht Positives machen, dann sollte man dies eher loben und nicht noch negativ darstellen. Übrigens: Das deutsche Unternehmen, welches Shift Phones herstellt, legt aus Rücksicht auf die Umwelt ihren Handys extra kein Ladekabel bei (goo.gl/3C9w9f) – finde ich sehr vorbildlich! Grüße,
Christopher

N-ZONE: Hi Christopher und vielen Dank für deinen Beitrag! Grundsätzlich stimmen wir dir zu, dass es heutzutage nicht mehr bei jedem Smartphone/Tablet etc. nötig ist, immer ein neues Ladegerät beizulegen. In der Regel benutzt man doch nur ein Smartphone gleichzeitig, dafür reicht auch ein Kabel und ein Tablet oder smartes Gadget kann man auch mit dem gleichen Ladegerät aufladen. Bei einer Heimkonsole für den Fernseher wie dem Mini SNES ist das aber etwas anderes. Eine solche Konsole stellt man in der Regel ja im Wohnzimmer/Spielezimmer/Schlafzimmer direkt am Fernseher auf und schließt sie dort fest an. Viele Spieler verkabeln sogar alles aufwendig, damit keine offenen Kabel zu sehen sind. Dafür braucht es ein festes Stromgerät, das nicht ständig gewechselt werden muss oder zwischendurch noch das Smartphone lädt. Es ist einfach unpraktisch und in vielen Fällen werden Spieler zusätzlich zum Mini SNES noch einen Stromadapter kaufen müssen. Über USB am Fernseher geht es auch, das stimmt. Aber hier sind zwei Dinge zu beachten: Nur Fernseher der letzten paar Jahre haben überhaupt USB-Anschlüsse, und außerdem ist deren Anzahl ja auch begrenzt. Wenn schon ein Chromecast, Apple TV, Fire TV Stick, eine Festplatte und solche Dinge an den USB-Anschlüssen hängen, bleibt kein Platz mehr für das Mini SNES ohne ständiges Umstecken. Insofern ist es nicht verständlich, warum Nintendo das Kabel, aber keinen Stromadapter beilegt; vor allem, weil diese Teile in der Massenproduktion nur wenige Cent kosten. Und mit Nachhaltigkeit begründet Nintendo diese Entscheidung auch nicht. Daher ist es ein berechtigter Kritikpunkt.

MARIO-WERTUNG

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich hätte da mal eine Anmerkung zur N-ZONE: Warum steht eure Webadresse eigentlich im Impressum? Erstens komme ich über den Samsung-Browser nicht dahin und zweitens ist es ja eine Sammelwebseite; dann schreibt doch bitte auch die entsprechende Adresse ins Impressum statt den Leuten vorzugaukeln, es gäbe eine reine N-ZONE-Webseite. Das ist schwach und mit den Worten von Lukas Schmid ist der Auftritt viel zu überladen und deshalb von mir nur 51%.

Nun zum Punkt, der mich richtig ärgert: Die Bewertung von *Super Mario Odyssey*. Was

Auch diese geniale Zeichnung stammt von unserem treuen Leser Marc Fuchs.

Yvonne und David Ennovy haben uns wieder geschrieben und Bilder geschickt. Diesmal präsentieren sie keine Custom-Figur, sonder ein umgestaltetes N64 . . .

. . . im *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*-Design! In dieses kleine Meisterwerk haben Yvonne und David viele Stunden Arbeit und noch mehr Herzblut gesteckt.

denkt sich der Herr Schmid eigentlich??? Ich war treuer N-ZONE-Leser – war, denn dies kann und will ich so nicht hinnehmen.

1. Ich sehe zwei Spielbewertungen hintereinander und frage mich ernsthaft, wie man *Mario* nur einen Punkt vor *Stardew Valley* setzen kann???

2. Allein die Mehrspielerbewertung ist ein Witz, kann mir doch keiner erzählen, dass Herr Schmid mit einer weiteren Person diesen Modus überhaupt gespielt hat. Wir schon und es war spitze, weil es so anders war als das Bisherige.

3. Amiibo-Bewertung: Vorbildlich. Okay, und warum dann nur eine 8?

4. Grafik im Vergleich zu *Stardew Valley*: *Mario* 8, *Stardew Valley* 7? Wie bitte, geht es noch? Wenn *Stardew Valley* eine 7 hat, ist *Mario* mindestens eine 9.

5. Im Test regt sich Herr Schmid über das Monde-Sammeln auf und zieht offensichtlich deshalb Punkte ab. Ich darf einmal an die 500 Krogs in *Zelda* (94%) erinnern, schon vergessen?

6. Sämtliche Fachzeitschriften, die offensichtlich objektiver berichten, werten das Spiel mit der höchsten oder zweithöchsten Wertung; außer die zwei Magazine, für die Herr Schmid schreibt, seltsam.

7. Was ist denn bitte der doppelte Minuspunkt: „Groß um der Größe willen"? Nicht nachvollziehbar.

8. Ich habe schon einige Stunden Spielzeit in das Spiel investiert, habe mir an manchen Aufgaben echt die Zähne ausgebissen, aber nein, das bildet man sich nur ein, es ist zu leicht? Das versuchen Sie doch bitte mal einem Sechsjährigen zu erklären, dass dieses Spiel zu leicht ist; unmöglich.

9. *The Binding of Isaac* (90%) hat übrigens auch eine 8er Grafik? Lachhaft, gebt *NBA 2K18* (90%) eine 10, *Mario* von mir aus die 8-9, aber dann *The Binding of Isaac* und *Stardew Valley* nur eine 5-6. So wäre das gerechtfertigt.

So, das war jetzt Luftmachen aufgrund dieser Bewertung, die mich echt sehr enttäuscht hat und wobei ich mich frage, ob der Redakteur nicht objektiv, sondern eher subjektiv mit zu hoher Erwartung an das Spiel herangegangen ist. In unseren Facebook-Gruppen geht diese Bewertung schon rum und ist eine allgemeine Lachnummer. Ich weiß nicht, ob dies der Zeitschrift gut tun wird. Grundsätzlich finde ich es ja gut, kritisch zu bewerten (weil ja der Zeitschriftenname sonst die Kooperation mit Nintendo nahelegen könnte), nur sollte die Bewertung fair sein und das ist sie definitiv nicht. Ich erwarte in der Zukunft eine Bewertung eines der anderen Redakteure oder eine Korrektur, ansonsten ist dann die Ausgabe 01/18 die letzte in meiner Sammlung. Mit frustrierten Grüßen über diese Bewertung, **M. Tippke**

Vorher und nachher: Hier seht ihr das Nintendo 64 im klassischen, schlicht schwarzen Design (rechts) und das, was daraus nach mühevoller Kleinarbeit und viel Bastelei geworden ist (links). Sieht doch umgebaut deutlich cooler aus, oder?

N-ZONE: Hallo und vielen Dank für deine Mail! Zunächst zur Website: Wenn dein Browser damit Probleme hat, probiere es mal mit einem anderen, beispielsweise Google Chrome oder Firefox. Mit beiden funktioniert die Website bei uns nämlich problemlos. Wenn du dem Link n-zone.de folgst, gelangst du zur übergelagerten Website Videogameszone, jedoch direkt zum Nintendo-Bereich. Dieser Aufbau hat mit unserer Verlagsstruktur zu tun. Nun aber zu deinen einzelnen Punkten: Wertungen, besonders bei großen und wichtigen Spielen, sind natürlich immer ein heißes Thema. Auch lassen sich verschiedene Spieletitel mitunter nur schwer vergleichen, vor allem wenn sie in komplett verschiedenen Genres angesiedelt sind und völlig verschiedene Spielerlebnisse bieten. *Stardew Valley* ist zum Beispiel eine der besten, wenn nicht sogar die beste Farmsimulation der letz-

ten Jahre. *Super Mario Odyssey* hingegen ist natürlich ebenfalls ein grandioses Spiel, hätte an ein paar Ecken und Enden aber noch mehr Feinschliff oder andere Ansätze sehr gut vertragen. Klar ist es ein tolles Spiel und so mancher Redakteur bei uns würde dem Spiel persönlich, eben subjektiv, am liebsten eine 110/100 verpassen, aber objektiv betrachtet ist es nunmal eine 88. Die Grafik sieht für ein 3D-Spiel stellenweise nicht zeitgemäß aus, die Monde sind zu zahlreich und teilweise viel zu leicht zu bekommen, gleichzeitig sind sie aber auch das zentrale Element des Spiels; die Krogs (von denen es übrigens 900 gibt) in *Zelda: Breath of the Wild* stehen dagegen nicht im Mittelpunkt des Spiels anders als die Monde in *Super Mario Odyssey*. Weniger Monde, die dafür aufwendiger zu ergattern sind (wie zum Beispiel in *Super Mario 64* oder *Super Mario Sunshine*), hätten dazu geführt, dass man durch das Verdienen jedes Mondes wirklich etwas geleistet hat. Keine Frage, solche Monde gibt es in *Super Mario Odyssey*. Aber eben auch Hunderte, die einem total hinterhergeworfen werden oder deren Aufgaben sich stark gleichen. Und ja, es ist großteils auch wirklich sehr leicht. Selbst für einen Sechsjährigen ist es noch deutlich leichter als andere Spiele. Frühere *Mario*-Titel haben dem Spieler mehr abverlangt. Natürlich gibt es noch weitere Gründe, die in so eine Wertung mit einfließen. Wir halten die 88 jedenfalls für gerechtfertigt, zumal es eine sehr hohe Wertung auf unserer Wertungsskala ist.

CUSTOM-AMIIBO

Liebes N-ZONE-Team,
vielen Dank, dass ihr vor einigen Ausgaben meine selbst umgestalteten Amiibo-Exemplare abgedruckt habt. Ich kann euch mit Worten gar nicht genug dafür danken, so sehr habe ich mich darüber gefreut. Als „Dankeschön" dafür lasse ich euch diesmal weitere Bilder neuer Exemplare aus meiner Sammlung zukommen. Unter anderem seht ihr Caperungen aus *Super Mario Odyssey* darunter, aber auch Kirby und ein paar Pokémon. Wie steht ihr eigentlich zu Custom-Amiibo und gibt es unter den Lesern noch andere kreative Köpfe? Gerne würde ich deren Kreationen einmal sehen. Liebe Grüße und frohe Feiertage wünscht euch, **Sybille Klopsch**

N-ZONE: Hi Sybille! Das haben wir doch gern gemacht, bei so wunderschönen Custom-Amiibo. :-) Wir in der Redaktion finden es sehr beeindruckend, wie viel Detail-Arbeit du und andere leidenschaftliche Bastler in ihre Projekte stecken. Deshalb möchten wir deinen Aufruf unterstützen: Sollten unter euch Lesern noch mehr Menschen sein, die Custom-Amiibo bauen, dann meldet euch unter johannes.gehrling@computec.de und schickt am besten gleich ein paar Bilder mit!

ZELDA-N64

Liebe N-ZONE,
wir wünschen euch ein erfolgreiches Jahr 2018 und danken für viele gelungene Ausgaben. Gerne würden meine Frau und ich euch heute unser nächstes Projekt vorstellen, nachdem ihr von unserer Schattenlink-Statue so begeistert wart. Wir hatten schon immer die Vision und Lust gehabt, eine Konsole nach eigenen Wünschen umzugestalten. Jetzt war der Zeitpunkt für die Umsetzung gekommen. Sehr viele Stunden hat die Arbeit daran angedauert, aber das Endergebnis hat sich definitiv gelohnt. So haben wir ein Nintendo 64 zu einem *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*-Exemplar umgewandelt, welches aus antiker Shiekah-Zeit zu stammen scheint. Die Konsole wurde aufgeschraubt, alle Teile ausgebaut, der Kühler vom Mainboard abgebaut und erst mal alles gereinigt. Auch ein Rumble Pak und *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* haben wir passend zur Konsole aufgewertet.

Ein großes und interessantes Hindernis an der Konsole war, dass der Power-Schalter am Mainboard ausgebaut und mit einem Kabel verlängert werden musste, da es unser Ziel war, das N64 an der Frontseite einschalten zu können. An der freien Mainboard-Platine gab es dann noch eine 12V-Lötstelle, welche ich abgriff, um die Konsole zusätzlich mit blauen LEDs auszustatten. Sehr viel Arbeit brachte die Schleiferei. Die Controller-Buttons mussten so lange geschliffen werden, bis die Buchstaben nicht mehr erkennbar waren. Sobald eine gewisse Glätte erreicht war, ging es ans Fräsen. Die Schriftzeichen auf der Konsole lassen sich übrigens übersetzen und bedeuten „Zelda" und „N64". Zum Ende hin wurde noch alles lackiert und nach vielen Stunden Arbeit war unser besonderes N64 endlich fertig! Wer am Herstellungsprozess interessiert sein sollte, folgt einfach unserem Video dazu, welches ihr unter goo.gl/78aVPn finden könnt. Wir hoffen, euch und den Lesern gefällt unser kleines Meisterwerk. Liebe Grüße und macht auch im Jahr 2018 weiter so!

Yvonne und David Ennovy

N-ZONE: Hallo Yvonne und David und vielen lieben Dank für euren Brief und die schönen Bilder! Wir sind erneut zutiefst beeindruckt und vor allem Johannes als riesiger N64-Fan ist äußerst neidisch auf eure Custom-Konsole. Da habt ihr wirklich etwas Einzigartiges geschaffen, was es so ganz sicher kein zweites Mal gibt. Bei so ambitionierten Lesern sind wir selbst gleich wieder ganz motiviert, auch 2018 mit dem gewohnten Elan weiterzumachen. :-)

Das umgebaute Nintendo 64 von Yvonne und David sieht nicht nur ganz anders aus, es leuchtet auch blau wie ein Shikah-Stein im Dunkeln. Wow!

Auch vor dem klassischen N64-„Dreizack" haben Yvonne und David nicht Halt gemacht und den Controller einem radikalen Umstyling unterzogen.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

SWITCH: DIE MOBILE-GAME-KONSOLE?

Wird die Switch mit miesen Mobile-Ports aus den App Stores von Apple und Google überflutet? Wie sollte Nintendo damit umgehen? Darüber diskutieren dieses Mal Johannes und Lukas.

JOHANNES: Nun, Lukas, jede Woche wird der eShop der Switch um einige Portierungen von Mobile Games reicher. Was hälst du von diesem Trend?

LUKAS: Ganz kurz: Nix! Ich bin ein großer Freund von kleinen Indie-Projekten, aber bei den Mobile-Ports handelt es sich zu oft einfach um billige Umsetzungen bereits im Original mieser Spiele.

JOHANNES: Aber da schließt du ja von mehr oder minder repräsentativen miesen Titeln auf die Allgemeinheit. Es gibt auch gute Mobile-Ports wie *Gear Club Unlimited* oder *Riptide GP Renegade*.

LUKAS: Klar gibt es die, aber es sind wenige – ganz abgesehen davon, dass ich kein großer Fan von *Gear Club* bin. Die schiere Menge ist es, die mir Sorgen bereitet. Kaum eine Woche vergeht inzwischen, in der nicht ein paar Mobile-Ports im Switch-eShop landen.

JOHANNES: Und warum genau ist das schlimm? Lass die schlechten links liegen, erfreu dich an den guten oder beschränk dich gleich auf Vollpreistitel oder die Spiele von Nintendo selbst. Muss ja keiner kaufen.

LUKAS: Erst einmal finde ich die Mobile-Port-Masche an sich schon doof, denn oft genug sind es leicht abgeänderte Free2Play-Titel, die weiterhin auf bewusst nervige Spielelemente setzen. Außerdem geht es mir auch um den guten Ruf der Switch – wird sie zur Abladehalle von miesem Mobile-Müll, so schadet das langfristig dem Konsolen-Image.

JOHANNES: Auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen: Wird irgendjemand gezwungen, schlechte Mobile-Ports zu kaufen? Es zwingt dich ja auch keiner, im Supermarkt Lakritz zu kaufen. Und wie gesagt: Es gibt ja auch gute Spiele, die so ihren Weg auf die Switch finden. Um die wäre es ja sonst auch schade.

LUKAS: Auch ich wiederhole mich und sage: Ja, die sehr seltenen, guten Umsetzungen nehme ich gerne. Aber Mist wird sich immer verkaufen, weil es viele Menschen gibt, die sich nicht ausreichend informieren – und das zieht Trittbrettfahrer an. Dann ist die Konsole bald zugeschwemmt und das kann in einer echten Krise enden, wie uns der Videospiele-Crash in den 1980ern gelehrt hat. Da ist es völlig egal, ob ich persönlich die schlechten Titel kaufe oder nicht.

JOHANNES: Mal abgesehen davon, dass das jetzt sicher eine etwas überspitzte Darstellung der derzeitigen Situation ist: Wie könnte man es denn besser machen? Sollte Nintendo solche Spiele einfach ablehnen? Die Japaner haben sich ja bei der Switch auf die Fahne geschrieben, kleinen und Indie-Entwicklern eine recht offene und unkomplizierte Plattform zu bieten.

LUKAS: Aber ja doch, genau das sollten sie! Noch einmal zurück zum 1980er-Spiele-Crash: Damals schuf Nintendo das bis heute bestehende Seal of Quality, welches auf jedem Spiel auf einer Nintendo-Konsole zu finden ist und Software-Rotz verhindern soll. Heutzutage ist das aber, so scheint's, nur noch pro forma drauf und sollte meiner Meinung nach wieder an Wert gewinnen. Kleinen Entwicklern helfen – gerne! Aber auch früh genug „Nein" sagen, wenn ein Titel offensichtlich nichts taugt.

JOHANNES: Die Frage ist: Ist das heute noch umsetzbar? Wir sind ja nicht mehr in den 80er Jahren. Auf anderen Plattformen wie den App Stores, von denen besagte Titel oft stammen, oder beispielsweise Steam, herrscht auch keine strenge Kontrolle.

LUKAS: Na, dann sollte sich Nintendo doch erst recht positiv von der Konkurrenz absetzen! Wenn die anderen Kinder von der Klippe springen und so …

JOHANNES: Positiv hervorheben oder sich selbst in der Konkurrenzsituation benachteiligen? Auch bei Verkäufen mieser Titel verdient Nintendo ja Geld.

LUKAS: Schlechte Spiele abzulehnen, kann ich jetzt nicht wirklich als Nachteil sehen. So oder so ist jetzt der Platz aus, somit habe ich automatisch Recht. Yay!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 03/2018

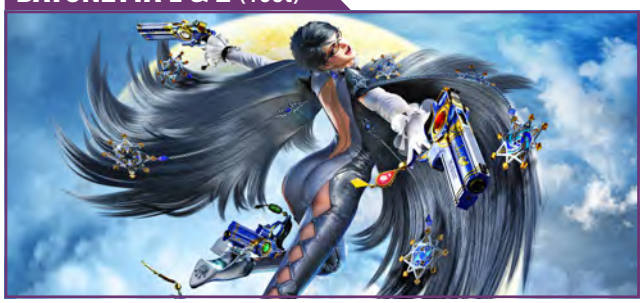
ab 21.02.18 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

AUSBLICK 2018 (Vorschau)

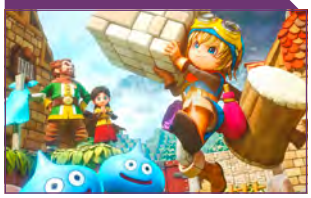
Nächste Ausgabe erwarten euch Vorschauen zu den spannendsten Spielen, die 2018 für Nintendo Switch und 3DS kommen werden.

BAYONETTA 1 & 2 (Test)



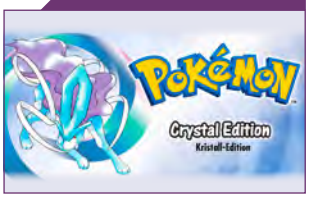
Die Hexe kehrt erneut auf der Switch zurück. Wir testen die beiden Action-Highlights und verraten, ob nur Serien-Neulinge oder auch Kenner zugreifen sollten.

DRAGON QUEST BUILDERS (Test)



Hier trifft *Dragon Quest* auf *Minecraft*. Wir rechnen rechtzeitig für die kommende Ausgabe mit der Testversion.

POKÉMON KRISTALL (Test)



Nach *Pokémon Gold* und *Silber* folgt nun *Kristall* im eShop des 3DS. Wir verraten, ob die Umsetzung gelungen ist.

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Rebecca Döllner, Christian Dörre, Benjamin Kegel, Sabrina Krauß, Katharina Reuß, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B-Sales
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

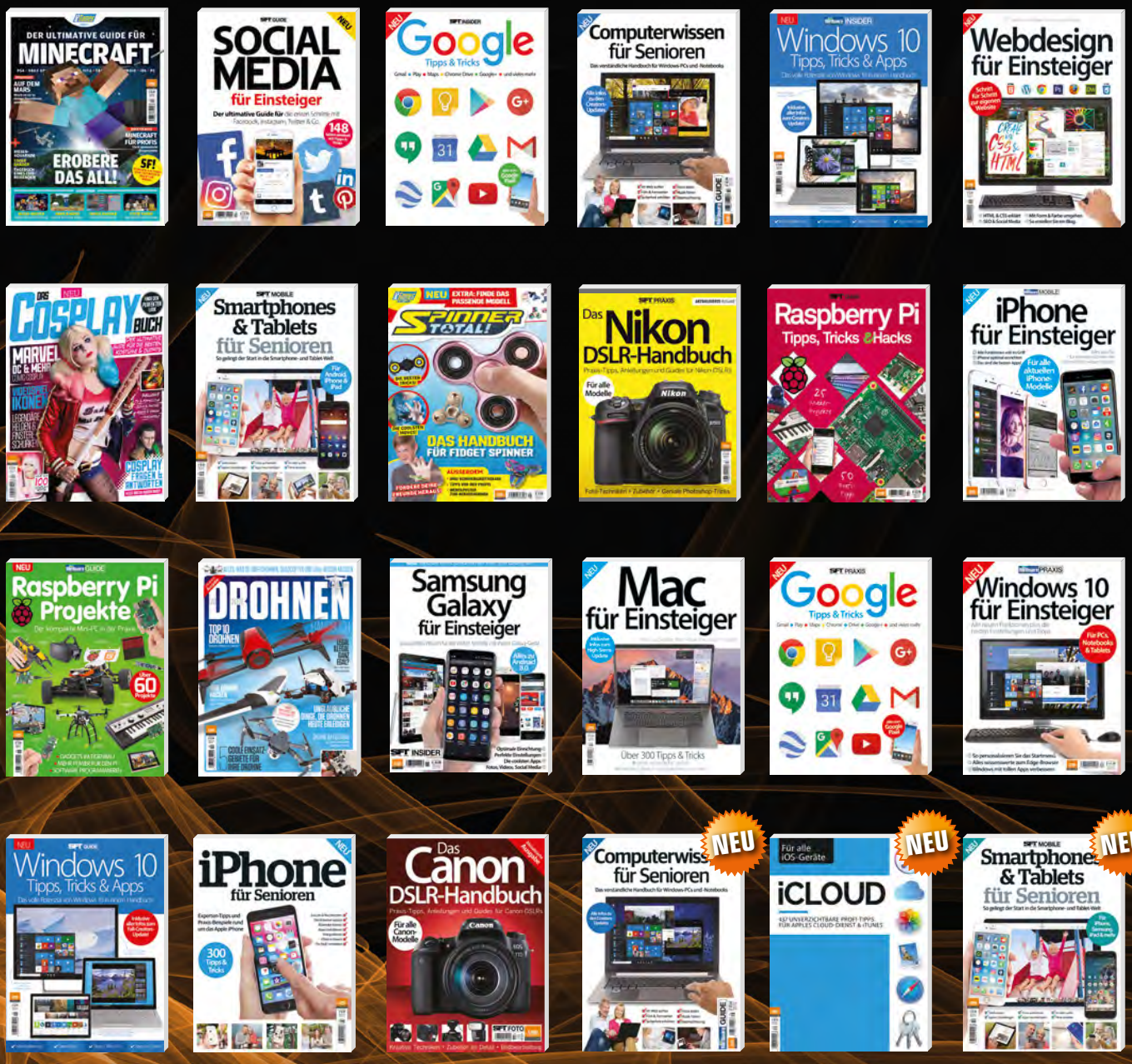
MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

CMG
Computec Media Group
EDITION

DIE AKTUELLEN PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK



Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
CMG
Computec Media Group